Tot.205

日本六大RPG巨作降临X360，微软将打造最强RPG世界！

# 游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊



特别企划
## 我们生来就是卡饭
CAPCOM 25周年 纪念特辑

小说回廊
## 战场的女武神

特快专递
极速赛车手 起跑点
瓦尔哈拉骑士2

研究中心
MHP2G

攻略透解
## 谍影重重
## 玛娜传奇2
没落学院与炼金术士们
## 忍者龙剑传II
## 无限的边境
机战OG传奇

前线狙击特别版
## 灵魂能力IV

前线狙击
零 月蚀的假面
波斯王子 奇迹
鬼屋魔影

新闻评论
## 绝不低头
板垣伴信辞职事件内幕

WE专页特大号
## 漫谈WE2008
## 大师联赛中的妖人
## 真·风神制作

本期赠品
大暮维人
灵魂能力IV
精美海报
Gamehalo
DVD mini

Gamehalo DVD mini
潜龙谍影4 爱国者之枪
生化危机5 街头霸王IV 波斯王子 奇迹 灵魂能力IV
超级机器人大战A 携带版 | 斗剧08' 北斗神拳 中国代表决定战

2008.7A
定价：RMB 12.00
ISSN 1008-0600
13>
9 771008 060006

游戏机实用技术
中国电视游戏第1刊
总第205期 TV GAME半月刊
2008年7月A

## 健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

# CONTENTS

## Part 1

7A

COVER STAFF

封面用图：《街头霸王IV》
封面设计：一刀





















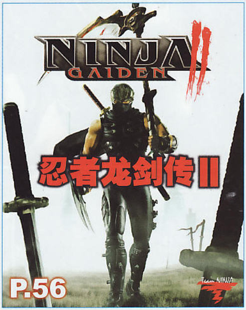
### 游戏情报站



### 前线狙击



### 攻略透解













### 特快专递



### 研究中心



### 游戏立方



### 小说回廊



## 信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

| | | |
|---|---|---|
| 忍者龙剑传II ① | Tecmo ② | 动作 ③ |
| X360 ④ | NINJA GAIDEN II ⑤ | 欧版 ⑥ |
| | 2008年6月3日 ⑦ 1人 ⑧ | 59.99美元 ⑨ |
| | 无对应周边 ⑩ | ⑪ 对应玩家年龄：17岁以上 |

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

## 机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

| | | | |
|---|---|---|---|
| ARC | ARCADE，街机 | PS | PlayStation，SCE公司出品 |
| FC | FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品 | PS2 | PlayStation 2，SCE公司出品 |
| GBA | GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品 | PS3 | PlayStation 3，SCE公司出品 |
| iDS | iQue DS，神游科技有限公司出品 | PSP | PlayStation PORTABLE，SCE公司出品 |
| Multi | 指某游戏对应各种游戏平台 | SFC | SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品 |
| N-Gage | N-Gage，Nokia公司出品 | SS | SEGA SATURN，SEGA公司出品 |
| N64 | NINTENDO64，Nintendo公司出品 | Wii | Wii，Nintendo公司出品 |
| NGC | NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品 | Xbox | Xbox，Microsoft公司出品 |
| NDS | Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品 | X360 | Xbox 360，Microsoft公司出品 |

游戏机实用技术
中国电视游戏第1刊

# CONTENTS

## Part 2



**投稿须知**

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子奇
社长：马力
总编：司马
编辑部主任：王义
社长助理：杨晶 王伊浩
执行主编：郑翔
责任编辑：王梓
本期责编：火云
印务总监：肖明友
广告总监：刘方
编委：黄鹏华 冯健 罗雨彬 王锐鹏
主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市雁滩邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
发行总代理：北京全孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字 6200004000011
制版：湖州市新年视觉电脑设计有限公司
印刷：湖州中华商务联合印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2008年7月1日
定价：人民币12.00元

# 游戏索引

本期内文所出现的游戏按汉语拼音排序如下



收藏者：

收藏日期：

# 固定栏目



# Gamehall DVD 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有 Gamehall 标志的游戏，即可在本期DVD中找到相应的游戏影像！



















特别鸣谢：www.levelup.cn 提供部分资源和游戏试玩

感谢"蓝色Capcom"读者为本文提供部分资料 美编 NINA

# 我们生来就是卡饭

## Capcom二十五周年纪念特辑

特别企划 SPECIAL FEATURE



卡饭，Capcom's Fans是也。

作为一个成立了二十五年的公司，从1984年在街机上推出射击游戏《Vulgus》开始，在长达四分之一个世纪的时间里，无论取得怎样的成绩都实在是太正常了。从《1942》开始我们知道什么是射击游戏；从《吞食天地Ⅱ》开始我们知道什么是动作过关游戏；从《街头霸王Ⅱ》开始我们知道什么是格斗游戏；从《生化危机》开始我们知道什么是恐怖游戏；从《鬼泣》开始我们知道什么是3D动作游戏；从《怪物猎人》开始我们知道什么是掌机上最好的联机动作游戏。在这期间有无数模仿者试图超越Capcom，但几乎没有人能够撼动Capcom在这些领域的领先地位。

对于国内玩家来说，Capcom之于我们有着更加深远的感情。我们可以悄悄地在心里算一笔账，自从我们成为玩家开始，就几乎不可能没有玩过Capcom的游戏，我给你五分钟，你自己默数一下。敢理直气壮说"我从没玩过Capcom游戏"的人起码在国内玩家里几乎是不存在的——除非你刚刚成为玩家。

1984年你学会在飞行射击游戏里放保险；

1985年你靠双枪横扫美国西部；

1986年你指挥亚瑟独闯魔界村；

1987年你在战场上像一匹狼一样战斗；

1988年你惊诧于波动和升龙的威力；

1989年你用凯的双拳掀起快打旋风；

1990年你和两只松鼠一起度过夏天；

1991年你操作刀手、警察、忍者和婴儿过关斩将；

1992年你化身蜀国五虎帮助刘皇叔完成大业；

1993年你开着卡迪拉克去和恐龙同行；

1994年你目睹异形与铁血战士的跨时空大战；

1995年你和隆与肯一起回到他们的少年时代；

1996年你在古堡里面对丧尸的恐怖；

1997年你发现口袋里的战士能够如此搞笑；

1998年你让美国漫画英雄和街头霸王一较高下；

1999年你被三度冲击所震撼；

2000年你亲临两大格斗厂商之间的梦幻之战；

2001年你把恶魔都打出眼泪；

2002年你玩到了天下最用心的重制版；

2003年你和乔伊一起耍帅过关；

2004年你在网上和伙伴从浣熊市逃出生天；

2005年你帮里昂救出总统的女儿；

2006年你在丧尸的围城中杀出一条血路；

2007年你和朋友们一起变身怪物猎人；

**所以说，我们生来就是卡饭！**

多边形

2008年6月11日



# "游文化"的创造者

◎星夜

> **Capcom业务构成**
>
> 家用机业务：包括家用机和掌机游戏的开发和发行，占Capcom总营业额的65%以上。
>
> 街机厅业务：Capcom在日本各地开办了多家街机厅，主要是在各市的大型商业中心，吸引女性等新用户群是其新目标。
>
> 街机游戏：除了自产自销的街机游戏外，Capcom也向其他游戏公司和运营商提供其街机游戏。
>
> 内容扩张业务：主要是将Capcom拥有的著名游戏品牌扩张到其他领域，例如柏青哥赌博机、手机娱乐内容等。
>
> 其他业务：包括Capcom知名品牌的授权和出版，例如游戏的电影化和动画化。

"通过游戏来打造'游文化'、以能给予人们感动的'感性开发企业'为目标"——这是如今Capcom的企业宗旨。Capcom的企业规模不大，在全球第三方游戏厂商中，它排名前十之外，但它的作品却有着最广泛的吸引力。你可以没有玩过EA的游戏，因为你是一个日式游戏玩家；你可以没有玩过SE的游戏，因为你不喜欢角色扮演游戏；但你几乎不可能没有玩过Capcom的游戏，因为它的游戏跨越了国籍，模糊了日式与美式的界限，在每一个时期里，它总有那么一些足以代表整个时代的作品。

在上世纪90年代中和本世纪初，Capcom都因巨额亏损面临破产危机，然而每次都是凭借创新大作转危为安，并走向新一轮的发展之路。这家创作力旺盛的大阪游戏公司同时也是日本关西地区最大的第三方游戏开发势力，它的《街头霸王II》标志着街机游戏新时代，它的《生化危机》开启了电影化游戏的热潮，它的《鬼武者》是PS2的第一款百万大作，《鬼泣》被誉为"动作游戏新时代的开始"，《怪物猎人 携带版》成为PSP时代的象征……在不同的时代里，Capcom不断地打造全新的"游文化"。

## 社名由来："胶囊电脑"

上世纪70年代末是游戏业的启蒙时期，《太空侵略者》等街机游戏的成功使其成为一个新兴的投资领域，嗅觉灵敏的商人们纷纷加入这场淘金热。出生于1940年的实业家迁本宪三颇有生意头脑，从奈良的一所高等学校毕业后，就自己开了一家杂货店，只不过十几年来一直是小本经营，后来还做起了土木建筑生意，但是规模依然很小。直到1978年，一直关注新兴投资领域的迁本宪三看到了《太空侵略者》带来的商机。1979年，他开办了一家"I.R.M."公司，专门出租街机基板、机台以及销售相关零配件。I.R.M.的第一笔大生意是获得了Taito的授权，推出了与《太空侵略者》相似的《I.R.M. Invader》。迁本宪三为了能够生产《I.R.M. Invader》，还找到了不少合伙人，包括富商高堂良彦以及电机制造商NANAO。此后I.R.M.高速发展，身为第二大股东的迁本宪三被推举为社长。然而在此过程中，几位合伙人发生利益纷

**冈本吉起的尴尬时刻：**在一次Capcom组织的声优见面会上，开会之前，负责人冈本吉起担心面前这位名叫宫村优子的小女孩对游戏不了解，导致让对话变得驴唇不对马嘴，于是就试探性地问她："你知道Capcom吗？"谁知宫村优子很干脆地回答："知道，我是春丽的声优。"

争，迁本宪三在自己居住的羽曳野市成立了SANBI，而高堂良彦成立了SNK。1983年迁本宪三辞去I.R.M.社长职务，专心投入到自己的SANBI公司。

1983年6月11日，迁本宪三正式成立了Capcom。其前身是1981年5月成立的“CAPsule COMputer”(胶囊电脑)，这是I.R.M.的一个负责销售的子公司，迁本宪三将其从I.R.M.剥离，成为一家独立的游戏软件销售公司，初期员工仅有10人。为了成立自己的游戏开发团队，迁本宪三开始大力招募游戏开发人才，初期有不少开发人员都是来自当时总部同样位于大阪的Konami(后搬至东京)。

## 创意至上的发展宗旨

任何一个产业的发展初期，总是会出现大批跟风者，在到处都是模仿者的日本游戏业早期阶段，Capcom就已经树立了创意先行的游戏开发宗旨，迁本宪三要求其开发者们制作出人无我有的独特游戏类型。冈本吉起、船水纪孝、稻船敬二等名制作人都是在这个时代加入了Capcom。Capcom对于加强自身的游戏开发实力非常重视，其用人之道也是别具一格。Capcom招募了不少没有游戏开发经验，所学专业与游戏也完全不沾边的大学毕业生，他们在加入Capcom之后，一般都是被安排了“游戏企划”的职务。这些新员工会被安排一系列的创意企划任务，这被Capcom内部称为“企划人大赛”，员工可以不用考虑游戏开发的具体细节，纯粹从玩家的角度构思各种有趣的新游戏概念，表现出色的员工就会被分配到实际的游戏开发团队。《鬼泣4》导演伊津野英昭、迁本宪三之子迁本良三(《怪物猎人 携带版 2nd》制作人)等都经历了这个集中考验游戏创意能力的企划人阶段。这种注重企划能力的用人制度让Capcom的作品独树一帜。

凭借其街机游戏的出色游戏性，Capcom于1985年夏季获得了任天堂的授权，开始开发FC游戏，其首款FC游戏《1942》只用了4个月就移植完成，销量达到50万套。尝到了甜头的Capcom将《魔界村》、《战场之狼》等街机游戏悉数移植到FC上。用这些FC游戏获得的丰厚利润，Capcom投入10亿日元研发了新街机基板CPS(Capcom Play System)，让Capcom的街机游戏业务进入了新的阶段。CPS基板对于整个街机业都有重要意义，由于早期很多街机基板都只能运行一款游戏，Capcom为了降低成本而开始研发能够运行多款游戏的基板，因而受到了众多街机厅运营商们的拥护，Capcom的街机游戏也得以进入更多的机厅。此后几年，在该基板上陆续诞生了《吞食天地》、《名将》、《1941》、《快打旋风》等脍炙人口的名作，并随着《街头霸王II》的诞生让Capcom走向了最辉煌的阶段。

## 街霸时代

Capcom游戏“二代最经典”的古老说法就是从《街头霸王II》开始广为流传的。《街霸》一代由于制作经验不足和技术限制等原因，存在诸多不足，而作为CPS基板第14款游戏的《街头霸王II》克服了技术难题，带给玩家出色的必杀技操作手感，具有令人上瘾的游戏性。在街机行业开始出现颓势之时，《街头霸王II》的发售重新掀起了一股空前火爆的街机热。次年Capcom趁热打铁，在SFC上推出了移植版，销量竟达到630万套。SFC版《街头霸王II》的推出让SFC在其处于劣势的北美地区也扭转了局势，一举压倒了MD。1992年下半年的4个月时间里，Capcom连续三次上调财务预期，当年的净利润达到了150亿日元。

在《街头霸王II》获得巨额利润的同时，Capcom在香港设立了分公司，并陆续投资修建上野事业所和位于大阪中心区的总部大楼。趁此旋风，Capcom的股票在大阪证券交易所成功上市，资金大为充裕的Capcom进入超高速扩张时期，并高价取得了迪士尼的授权，开发了多款与米老鼠、唐老鸭、阿拉丁相关的游戏，销量全都达到百万以上。然而在1994年之后，“街霸热”逐渐降温，几个家用机版的游戏也出现滞销，有报道称Capcom销毁了价值上千万美元的仓底货。同年12月上映的电影版《街头霸王》也堪称灾难，该片长期位于著名电影网站IMDB的史上百部最烂电影之列。到了1995年，Capcom已经处于岌岌可危的境地，整个年度没有任何一款游戏突破百万销量。那一年的重点之作是在全新基板CPS2以及PS和SS上推出的《街头霸王Zero》，但该作倾向日式动画风格的新方向并没有起到振兴《街霸》的构思。真正的转机是最初并不被看好的一款恐怖生存游戏……




## 生化时代

《生化危机》原本是一个没人愿意接手的二线游戏项目，由于其原案设计者藤原得郎中途辞职，《生化危机》被搁置了很久，直到统领软件开发事务的冈本吉起将该项目分配给了新人三上真司。Capcom的经营层对《生化危机》的前景并不看好，但冈本吉起希望通过该作为Capcom积累3D技术，况且三上真司这位新秀也在源源不绝地为《生化危机》构思了众多出色的创意，《生化危机》渐渐成为Capcom迎接3D新时代的战略试水之作。

Capcom为《生化危机》制定的全球销量目标是50万套，游戏刚发售时并没有过多的宣传，初期销量只有10万套。令人意外的是，购买了该作的玩家反响极其热烈，在口耳相传的作用下，它的销量在一年多的时间里都保持相当可观的水平，最终在日本突破了百万销量，意外成为了日本本土首款突破百万销量的游戏。《生化危机》最终全球销量达到275万套，Capcom再次发挥其榨取一切剩余价值的一贯作风，陆续推出了“导演剪辑版”和“导演剪辑振动版”，三大版本总销量超过500万套。Capcom因此完全走出了《街霸》热潮消退的阴霾，并且成为索尼、世嘉、任天堂竞相争夺的对象。为了在索尼一统天下的局面下兼顾世嘉与任天堂，1997年Capcom以冈本吉起的名义成立了Flagship公司，由任天堂、世嘉与Capcom共同出资，任天堂将多款《塞尔达》掌机版游戏的开发权交给了Flagship。作为回报，Capcom为N64开发了《生化危机2》，《生化危机0》也投入制作。Capcom对世嘉DC的态度也十分积极，推出了《街头霸王III》、《生化危机 代号维罗尼卡》等作。

然而Capcom对世嘉与任天堂的支持几乎都以失败告终，虽然凭借着《生化危机》之威，Capcom终于在东京证券交易所一板上市，但迁本宪三却将融到的大笔资金用于房地产投资，在2003财年出现了近400亿日元的巨额亏损，社内动荡不安，三上真司等众多名制作人终日怨气冲天，人才流失极为严重。在这样的逆境之中，Capcom又一次通过革命性的大作再次转危为安。

## 走向世界

从《街头霸王II》到《生化危机》，Capcom的几大代表作都是以海外为主力，Capcom的游戏启迪了无数欧美制作人。《生化危机4》之后，Capcom越发重视海外市场，紧接着又是《丧失围城》和《失落的星球》在欧美大行其道，Capcom对于前沿技术的积极投入获得了回报。与大多数在次世代中迷茫的日本厂商不同，Capcom像育碧和Activision等欧美厂商一样，早早就摸到了次世代游戏的成功门道，而“《MHP》系列”超乎想像的流行也让Capcom在以掌机为主的日本本土又一次成为耀眼明星。Capcom似乎总能把握新主机的方向，在每一个主机朝代中，它总是早早地走在业界潮头，创造成功的典范。它的每一次成功看似偶然，也许正是其用创意积极进取的必然，只有这样的“感性开发企业”才能在各种时代总是创造出无数令玩家感动的游戏。

**可怜的程序员：** 在为PC-E移植《出击飞龙》的过程中，有一位Capcom的程序员因为工作压力过大而精神失常，这也是当年高强度游戏开发工作的一个极端例子。为了纪念这名员工，在《街头霸王ZERO 2》背的场地右边背景角色飞龙手拿着一个泰迪熊，这是那名员工最喜欢的玩具。



AKUMART
万引犯は
瞬獄殺
'の刑
Shoprifter is
beaten severery

# 看时光飞逝，我回首从前

◎ACE飞行员

## 起点·1984

进军街机市场是Capcom踏入游戏界极为重要的一步。这个时期在卡社的两位领军人物——冈本吉起与船水纪孝为Capcom的发展做出了不可磨灭的贡献。1983年，冈本吉起由Konami跳槽到Capcom，而富有才华的船水纪孝则担当起了ARC第一开发部部长要职。

1984年，Capcom的第一款街机《VULGUS》诞生了，它是那种最传统的纵版射击游戏，游戏本身并没有摆脱当时同类游戏的框架，也可以说是一款借鉴他人成功经验的实验性作品。《VULGUS》历史意义已经远远大于这款游戏本身。而缔造它的船水纪孝也由此得到了社长迁本宪三的重用。

冈本吉起也没有闲着，由他主持开发，为Capcom带来的第二款街机游戏《SONSON》也于1984年诞生了。这是一款以中国名著《西游记》为背景制作的强制卷轴横版射击游戏。话说唐僧与沙师弟都被妖怪抓去了，接下来就是1P控制孙悟空、2P控制猪八戒发射子弹，一路斩妖除魔。由于是强制卷轴，而且玩家只能在固定的平行线路中上下跳跃来躲避敌人子弹，因此游戏可是很有点难度。玩家很可能为了一路上众多宝贝而命丧黄泉。本作后来还移植到了FC上，画面几乎和街机版一样。

虽然之后Capcom还推出过一些街机游戏，不过这些游戏还停留在模仿、借鉴这一程度上，Capcom的人们需要的一款真正属于自己的作品。

美日太平洋争霸和已经让日本人无法忘记的零式战机给予了冈本吉起无限的灵感，以此为基础制作的射击游戏《1942》成为了Capcom第一款具有广泛影响力的街机游戏。《1942》中加入武器升级、翻腾躲避子弹、BOSS战等极具创新的设定。玩家操纵美国的P-38闪电战斗机，将成群的零式战机无情击落的场面对日本人来说简直是一种讽刺。因此《1942》无论在游戏界上还社会舆论中都成为了当时的焦点游戏，可以说是一举成名。请注意，本作标题画面中首次明显出现了Capcom字样。

## 街机时代·起飞

张扬个性，树立自我风格是Capcom的游戏人在街机市场在不断追求的目标。虽然Capcom在街机市场起步比较晚，不过发展却非常迅猛。卡社以每年超过3款游戏的速度向前推进，期间众多烙印着“Capcom”字样的老牌经典街机游戏诞生了，它们是包括《魔界村》(1985年)、《荒野大镖客》(1985年)、《战区Z》(1985年)、《战场之狼》(1985年)等。

提到《魔界村》，我们就要谈到一个人，他就是《魔界村》的生父藤原得郎。当年藤原得郎追随冈本吉起脱离Konami来到Capcom，如今藤原得郎也拥有了自己的成名作，并且本作也是卡社历史上第一款横版动作游戏。《魔界村》难是出了名的，不过游戏的成功不仅仅是因为难。在诡异音乐的配合下，《魔界村》营造出一种阴森的气氛，难以揣测行动轨迹的僵尸们从地底冒出来，让玩家在行进的过程中必须时刻保持警惕。可怜的亚瑟虽然可以靠盔甲保护自己，然后在强大的敌人面前，盔甲犹如纸糊的一般，完全不堪一击。

时间推移到1986年，这时正是任天堂红白机高速发展的黄金时期，Capcom也趁着这股TVgame影响力迅速扩大的浪潮将自己在街机市场打拼出来的各种游戏移植到了FC上。由于早期街机游戏画面水准不高，再加上Capcom敬业的移植，所以我们在FC上也能体验到与街机几乎相同的乐趣。其中表现最为突出的就是《魔界村》，全球销量达到了令Capcom喜出望外的164万套。与《魔界村》齐名的一款游戏就是下面我们要聊聊的《荒野大镖客》。从这款游戏中我们可以看出，Capcom一直力图在自己的游戏中加入别人不曾创造的东西。《荒野大镖客》是一款强制纵版卷轴射击游戏，由于采用标新立异的美国西部作为故事背景，加上游戏在标题画面就大胆地秀出所有BOSS的头像，并以通缉令的形式给出，这顿时就给你带来一股强烈的挑战欲望。游戏的操作方式比较独特，一共三个按键分别负责左、中、右三个方向的射击。游戏中途，玩家不但会遇到形形色色美国西部匪徒，还有众多小道具，如靴子、木桶还有那匹神勇战马的加入都令游戏乐趣倍增。这些创新使得《荒野大镖客》成为1985年日本街机市场投币率最高的游戏之一。随后Capcom又将这款游戏移植到了FC上，这让更多人，特别是国内的玩家也能领略一把扮演正义牛仔纵横狂野西部的美妙体验了。至今游戏标题画面出现时的经典音乐还能清晰地在我的脑海中回响。

## 三年·进化

一年一个样，三年大变样，1986年到1988年是Capcom的街机走入了一个进化期。在这3年中，Capcom的街机游戏从最初的创作阶段朝着确立风格的阶段发展，无论在技术和艺术上都取得了极大的进步。玩家在玩到这些游戏就能感受到一种比较清晰的卡式味道。从惟一一款没有发行日版的《黑虎》中，我们能清晰地看到带有浓郁Capcom色彩的人物和关卡设计，当主角挥动手中链锤的那种手感也是Capcom独有。《虎之道》是一款故事背景非常有趣的游戏，玩家扮演手持斧头的小和尚与众多恶徒展开战斗。本作的最大贡献就是它为日后卡社镇社之作《街头霸王》的主人公确定了名字。在由冈本策划，藤原负责敌人设定的《无赖之拳》中，游戏首次加入语音功能。值得一提的是，在本作中Capcom更改了自己的Logo，并且一直延用到今天。必杀攻击也是在《无赖之拳》中首次出现。1988年无疑是Capcom历史上的一个重要转折点，历时近两年并耗资约10亿日元的新型基板CPS1(Capcom PLAY SYSTEM 1)终于开发完成，该基板使用了最新的摩托罗拉16位元CPU X68000，流畅移动的超大体型角色、多重卷轴展现的立体层次感和最大4096色的艳丽色彩等震撼机能都完全归功于主处理器无比强大的数据演算能力，技术人员还为该基板设计了特殊的循环音源回路，双通道FM音源同样可以达到发烧级别的听觉效果。事实证明迁本宪三的这个大胆决策相当具有前瞻性，Capcom的软件开发人员终于有了一个真正属于自己的战斗舞台，可以自由的发挥想象力，大量不朽的传世名作随之而诞生。《失落的世界》(LOST WORLDS)是对应CPS1的第一弹软件，这款STG游戏的故事背景为超战士为拯救世界涉险打倒天帝，玩家操纵的角色可以八方向自由移动，在攻略过程中还有机会随机进入道具店和武器店购买所需装备，这个有趣设计很大程度上借鉴了当时逐渐风靡的RPG类游戏。这款游戏共有九关，每个关底出现的BOSS是不可不提的一大亮点，BOSS不但各具神采且体型巨大，CPS1基板主处理器的超高性能使之没有任何滞窒拖慢的感觉。《失落的世界》的背景音乐逼真地营造出了一种空旷落寞的压抑感，配合着绵密的子弹射击声和爆炸声，让玩家产生了身临其境的感觉。《失落的世界》不愧是Capcom呕心沥血的意欲之作，无论系统、画面、音效都达到了当时同类型作品的最巅峰，CPS1的优秀性能也由这款初试啼声之作得到充分证明。值得一提的是，负责《失落的世界》企画工作的是后来担任ARIKA社长的西谷亮，曾在电玩媒体《DEEP》担任编辑的他经友人介绍加盟Capcom后参与企画的首部作品就是《失落的世界》，更因此很快跃升为会社开发骨干成员。《失落的世界》推出后取得了预期的市场反响，此后Capcom即将街机游戏的开发平台完全转移到CPS1系统。在这块创奇基板上，Capcom创造出了太多太多经典，《名将》、《吞食天地》、《大魔界村》……可以说CPS1的诞生成就了Capcom街机事业的辉煌。

**《快打旋风》的惊天秘密：**在《快打旋风》中，敌方女人的名字有两种：Posion和Roxy，从外形来看她们的区别只是服装颜色不同，但其实“她们”的性别是不同的！Posion是变性人，而Roxy才是真·女人。

# 席卷中国的卡氏街机风暴

◎纱迦

Capcom在很多人眼中就是制作动作游戏的王者，凡是Capcom出品的动作游戏，不用看画面说系统，品质基本上就有保证。而Capcom之所以能够在玩家心目中留下这一印象，与其在上世纪八十年代末至九十年代初期间推出的一系列横版过关动作游戏有着极大关系。

现在的玩家可能无法想象当时卡氏横版过关动作游戏红到什么地步。中国的街机行业最发达之际，大城市的每所学校旁边几乎都有街机厅，而有街机厅就必定有Capcom的游戏，有Capcom的游戏就必定有卡氏横版过关动作游戏。那段时间只要你是游戏玩家，就不可能不喜欢，更不可能不知道。

当时我们不明白什么叫打击感、操作感，更不明白什么叫游戏性，我们只知道这些游戏既好玩又有趣，比其他的同类游戏要出色得多。而又因为这些游戏在操作和系统上均有共通之处，久而久之我们便记得了Capcom这个名字。而Capcom也由此成为最早被中国人记住名字的游戏公司之一。

## 奠定王者地位的黄血系列

黄血系列，指的是《快打旋风》、《名将》、《吞食天地Ⅱ》、《卡迪拉克和恐龙》这4部作品。其共通之处在于我方的HP均以黄色血槽来表示，故俗称"黄血系列"。这4部作品均在中国风靡一时，其风头之劲甚至盖过了《街头霸王Ⅱ》，一举奠定了Capcom在中国玩家心目中不可动摇的动作游戏王者地位。

《快打旋风》(FINAL FIGHT，1989年)是"黄血系列"的开山鼻祖。本作是Capcom的CPS基板上的第一款动作游戏，原名《街头霸王89》，是作为《街头霸王》续作开发的。不过在制作途中改为了ACT，包括故事背景以及两名角色凯和科迪的人设都源自《街头霸王89》，而市长哈格则是根据《街头霸王》里的壮汉形象设计的。游戏设计者是冈本吉起，3名角色的设定很好地体现了冈本所追求的力量、普通和速度三种角色类型。

这一作一共有6关，只有3名角色可以使用，每名角色只有最基本的打、投、跳等动作。不过作为一款近20年前推出的游戏，《快打旋风》便已经具有了一款优秀动作游戏不可或缺的全部要素。游戏的手感极佳，那种拳拳到肉的感觉表现得淋漓尽致，而且流程够长，画面在当时看来也尚属一流。不过游戏中我方角色的无敌时间很短，而且敌人的攻击力又大，因此在后期经常出现被秒杀的情况，难度是"黄血系列"中最大的。

两年后推出的《名将》(Captain Commando，1991年)则在继承《快打旋风》特色的基础上，又做出了相当重要的改进。《名将》的关卡多达9关，可选择角色为4名，不但角色的招式大幅增加，而且每名角色都有着不同的特点。老大能将敌人化为白骨，老二能将敌人烧成火烬，老三有一刀两断的本事，老四能够使用"大坐"，此外每个角色的招式也各有不同。另外《名将》的音乐相当优秀，9个关卡有9种不同的音乐，9个关卡的9个BOSS战音乐也不一样，堪称一绝。和《快打旋风》比起来，《名将》的风格偏向卡通，人物比《快打旋风》小，难度也要低一些，不过这些设定使得《名将》在青少年心目中赢得了更高的人气。我当时只是一介学生，曾在街机厅里众多无业青年争论老大的化骨刀上附带的究竟是硫酸还是盐酸，最后搬出初中《化学》课本上记载的"盐酸在空气中会生成白雾"来推断出老大用的是盐酸刀，令对方无不拜服。这则趣事形象地说明了当时《名将》受欢迎的程度。

1993年推出的《卡迪拉克和恐龙》(Cadillacs & Dinosaurs)堪称"黄血系列"的终极形态。此作因为于1993年推出，因此有"九三快打"之称；又因为恐龙这个主题贯穿全篇，亦名"恐龙快打"。《卡迪拉克和恐龙》的系统相当完美，拥有快速的奔跑，又保留了击打时按↓和↑使用的投技，而且能中途用↓↑技取消，此外还引入了COUNTER、合作等概念。游戏的节奏非常快，打起来如行云流水，音效清脆动听。游戏的关卡设计也相当出色，忽正忽邪的恐龙、能变身的生化怪物以及丰富多彩的武器设定，这些都是游戏令人难忘的特色。多年后当我玩到《生化危机》时，无法不把这两部作品联想到一起去。个人认为本作的素质在"黄血系列"中是最高的，不过游戏的第7关BOSS难度太高，导致能一币通关的人远比《吞食天地Ⅱ》少得多，因此人气也有所不如。

"黄血系列"中最受欢迎的无疑是《吞食天地Ⅱ》。《吞食天地》初代于1989年推出，是个全程骑马的动作游戏。这款游戏推出后颇受好评，于是借着《快打旋风》的热潮，冈本吉起决定于1992年推出续作。《吞食天地》原本是本宫广志的漫画，后被Capcom改编为游戏。在制作续作时，冈本吉起请来本宫广志一起制作，游戏的关卡全部都是按照他的意思而制作的，选择赤壁之战为主战场是因为这个部分在原著中和史实最为接近。游戏参考了《街头霸王Ⅱ》的经验，加入了很多比较接近的招式，另外还首次采用了最新音频技术Q-sound。不过因为要和初代划清界线，游戏故意把马战设计得弊端多多。

本宫广志的人设和和中国人心目中的三国名将相差甚远，我头次看见《吞食天地Ⅱ》时，五虎大将中只认得出赵云和黄忠。而且设计者不知道古代的尺和现在的尺有所不同，硬是把书中描写为"身高九尺"的关羽张飞的理解为身高3米，搞得好像一群巨人在虐待侏儒一般。不过三国的题材还是使得所有玩家都在第一时间欣然接受了。游戏带有浓郁的中国特色，敌兵全是周吴郑王的百家姓大众脸，敌将全是在《三国演义》中出现过的曹军将领，像火烧博望坡、长坂坡救阿斗、赤壁之战等经典场面均有收录。游戏又有着很多搞笑的地方，如名为肥肥的敌兵、借鉴于《水浒传》之蒋门神造型的赵氏兄弟，还有当年令街机厅老板为之色变的吃包子迷你游戏，想必老玩家一定记忆犹新。游戏的走红固然与出色的游戏素质有关，不过浓厚的三国风也是一大关键。当时有不少玩家在玩过这款游戏后仔细拜读《三国演义》，并指出第五关长坂坡的关底大将"淳干导"应为"淳于导"。Capcom在推出此作之前肯定想不到，这款游戏会在中国这么走红吧？

## 精品迭出的同类作品

除了最为有名的"黄血系列"，Capcom还推出过很多横版过关动作游戏，其中最值得一提的便是《圆桌武士》(Knights of the Round，1992)。《圆桌武士》的系统与Capcom其他的横版过关动作游戏大不相同，游戏中我方角色没有投技，只有3种敌人有投技。游戏强调的是防御，防御住敌人的进攻后就会赢得无敌时间，之后就可以进行反击。此外游戏还引入了升级的要素，升级后不但能力会上升，而且角色的样子也会发生变化。《圆桌武士》的故事背景是亚瑟王时代，画面和音乐都堪称一流，尤其是刀剑击打时的音效更可称一绝。亚瑟王的故事在中国并不流行，因此游戏刚推出时一般称为"三剑客"，大仲马九泉之下如得知这一消息定然乐不可支。因为主人公三人分别使用刀、剑、斧，因此游戏又名为"刀剑斧"，随着后来资讯逐渐发达，其真名才渐渐为人所知。游戏纯粹是以其独特的系统赢得了玩家的支持，其人气不亚于"黄血系列"。

对于中国玩家来说，《惩罚者》(The Punisher，1993年)是Capcom横版过关动作游戏时代的终结之作。该作的系统可谓集历作之大成，游戏依然是只有打和跳两个键，但利用这两个键却可以使出20种不同的基本攻击动作，还不算配合武器后的变化，真是令人叹为观止。不过游戏可选择的角色只有两名，这点

**《出击飞龙》的秘技：** 如果你同时拥有MD版《出击飞龙》和《兽王记》的美版卡带，那么先运行《兽王记》，之后在开机的状态下拔下卡带，换上《出击飞龙》，按复位键开始游戏，你就会发现你拥有无限条生命。（不知道这条秘技是如何发掘的？）



最有名的技巧当属“摆拳”。Capcom的动作游戏之所以手感出众，就在于冈本吉起于八十年代末开发出的一套全新的方向识别扫描技术，在测试的时候角色能非常同步的和摇杆输入保持一致。但这个技术在早期还存在很多不足，这导致玩家只要在打中敌人后迅速换向，就可以取消接下来的连续技从头来过，而此时敌人的硬直一直存在，因此反复即可将敌人屈死。这个BUG在《快打旋风》和《名将》中均有体现。

能够一币通关之后，如何获得高分就成了高手们的惟一追求。Capcom的此类游戏中均有追求高分的秘诀，如何找出这些秘诀，其实考验的是玩家对游戏的熟悉程度。《圆桌武士》按兵种个数杀人的设定最为流行，这个游戏因为最简单，因此历来都有追求高分的传统。《吞食天地Ⅱ》用武器打人不得分，而马上攻击分极高，因此要追求高分就要少用武器多骑马，这就和正常打法相反。《快打旋风》在过版时不能携带武器，不过如果此前身上有武器，就会换算成分数，因此究竟携带哪种武器过关很有讲究。诸如此类的例子非常多，极大地延长了玩家对游戏的热情，促使玩家反复挑战游戏。

甚至连《快打旋风》都不如。再加上游戏是根据美国同名漫画改编的，在国内认知度几乎为零，流行不起来很正常。当然此作最大的问题还是在于有敌人全灭的BUG，方法是在第3关抓住一个兵狂摇摇杆，成功的话所有敌人都会全灭。有这个问题存在，游戏的生命力可想而知，于是很快便从各地的街机厅中消失了。

在《惩罚者》之后，Capcom仍在坚持推出横版过关动作游戏，比较知名的有《铁血战士对异形》(Alien vs. Predator，1994年)、《机甲斗士》(Armored Warriors，1994)、《龙与地下城》(Dungeons & Dragons，1994)、《战斗回路》。这些游戏在国内也能玩到，而且素质均不低，像《龙与地下城》两作更是引入了大量的角色扮演要素，堪称佳作。不过因为街机大环境的关系，导致这些游戏的流行度远不及之前的作品，Capcom的横版过关动作游戏时代拉下了帷幕。不过凭借这些优秀作品，Capcom在玩家心目中的动作游戏王者之位已经无可动摇。

## 多人同乐的先驱

谁都知道多人同乐是吸引LIGHT USER的法宝，不过Capcom早在十多年前便已洞察这一商机。在其出品的横版过关动作游戏中，双打是最低配置，很多作品能够实现三打甚至四打。《吞食天地Ⅱ》、《圆桌武士》、《卡迪拉克和恐龙》是三打的代表之作，《名将》则是四打的典范。当时国内的主流家用机依然是FC，FC支持两人以上同时游戏的作品非常少，而游戏画面更是不能和街机相提并论，因此很多玩家尽管家中也有游戏机，但依然要在街机厅里耗去大量的金钱和时间。

不过早期国内的街机厅很少有供两人以上进行游戏的机台，因此必须在机台旁边另外加上一幅摇杆。供三人以上游戏还需要超宽的屏幕，在这种改装的机台上就必须忍受部分画面的缺失。不过Capcom的此类游戏有一大特点，就是人越多越简单，这点和当时的普通街机游戏正好相反，也正体现了其过人之处。多人一起游戏时，由于受街机厅大环境的影响，玩家很容易陷入疯狂状态。如果你是2P玩家的话，要特别小心蓄有长指甲的1P玩家，不然有可能在混战中被他刺得左手流血哦。

## 千百次的挑战

Capcom的街机游戏难度都很高，但由于实在太流行，加上玩家又肯投入时间，因此高手几乎遍地都是。所谓高手，最起码的要求自然是要能一币通关。纵观最流行的“黄血系列”和《圆桌武士》这5部作品，难度最高的是《快打旋风》，其次是《名将》，最低的是《圆桌武士》。但经过苦练之后，在掌握各种技巧之后，一币通关均不在话下。

## 秘技和传说

上世纪九十年代初期，游戏资讯并不发达，不但没有互联网，连游戏杂志都没有，因此玩家完全是通过口耳相传的方式来交流游戏情报的。因为Capcom的游戏实在太火，所以与之相关的流言蜚语也非常多，所谓的“秘密”层出不穷。

《吞食天地Ⅱ》的秘技最多，游戏中本身就隐藏了很多秘密，如张飞的旋风大坐、赵云的空投，还有众所皆知的圣剑、草薙，游戏中还收录了大量日本名刀(如正国、村雨、菊一文字、虎彻、飞龙)，必须满足特定条件才能令其出现。《圆桌武士》的相关传闻则是最多的，这个游戏会随机令一些道具发生变化，从而出现非常实用的升级、奖命道具。游戏中有秘技能获得2个金雕像(奖励两条命)、1个银雕像(奖励1条命)和1个绿魔杖(升1级)，因此江湖上盛传有办法让任何道具发生指定变化，可惜一直没有人试出新的方法。很多年后模拟器玩家通过研究数据找出了变化规律，不知得知这一消息的老玩家是否会为当年逝去的年华而叹息呢?

有一些传说在经过玩家的反复试验后变为了现实，如《名将》怪异的空中飞腿，也有不少传闻被证实为虚假消息，如《圆桌武士》的隐藏BOSS梅林。还有一类传闻是所谓影响游戏难度的因素，比较有代表性的有《卡迪拉克和恐龙》第4关开头的石头、《名将》第4关BOSS战前的玻璃，传说只要捡起石头、打破玻璃，本关难度就会大幅上升。曾有人因为一起游戏的同伴不听劝告擅自“提高难度”而大打出手，让人不得不感叹三人成虎的威力。不过Capcom游戏就有如此大的魔力，能够让人为了一条未经证实的传言而反复挑战，例如经典的《生化危机2》豪鬼出现方法。

**关于《街头霸王Ⅳ》的传闻：**许多人都在为《街头霸王Ⅳ》的前景感到担忧，那么这条传闻可能会让系列FANS们稍微安心点——据说《街头霸王Ⅳ》实际是Capcom外包给日本的一家小公司进行制作的，而这家小公司的核心成员是当年《街头霸王Ⅱ》的开发者们，用这个来解释为什么《街头霸王Ⅳ》会回归到《街头霸王Ⅱ》的概念中，倒也解释得通。



# 天尊秘史

在Capcom 25年的发展史中，曾有过很多非官方的“称号”，而其中在国内最有名的，无疑是“动作天尊”或“格斗天尊”——简称“天尊”。在这个“天尊”称号的背后，围绕着格斗游戏发展的历程，有一些秘闻是作为“卡饭”的你一定要知道的。

◎Gouki

1988年的某一天，还在上小学的我路过一家新开张的街机厅，习惯性地走了进去，找找看有没有《双截龙》——这是当时最热门的游戏。但《双截龙》照例被大孩子们团团围住，根本连屏幕都看不到，失望之余，却看到旁边有一个没人玩的新游戏——演示画面上只有两名角色面对面拉开架式，背景细腻，色彩丰富，更重要的是——人物比例巨大——当时我的身高差不多也就只能刚刚摸到机台，玩游戏时是“仰视角”，这样一来就更觉得画面上人物比例之“大”了。在这个机台旁边等了好一会儿，终于看到有人投币开始游戏，没想到这个游戏完全打破了我对这类游戏的认识——居然是一对一的单挑游戏！居然可以发“气功”！居然是按“局数”来分胜负的！

## 秘史壹：《街头霸王》诞生记

相对如今而言，80年代的游戏设计思路要简单得多，主流的街机游戏都是一些直来直去的动作或者射击类型。随着Dataeast与Konami先后推了《格斗空手道》以及《功夫》之后，游戏公司纷纷意识到这样的“肉搏”类型动作游戏的发展前景，游戏厅对于这种理论上能够大幅提高投币率的游戏也是相当欢迎，但无奈的是玩家不怎么买帐，这当然与《格斗空手道》和《功夫》这类游戏糟糕的游戏素质有关，“对战格斗游戏”依然在一片黑暗中摸索前行。

1986年，船水纪孝正在为制作出Capcom的第一款格斗游戏而冥思苦想，可供他参考的游戏也只有《格斗空手道》和《功夫》，不过显然这不是他想要的那种激烈刺激的对战格斗游戏。当时的Capcom的街机研发技术在业界也是数一数二，冈本吉起率领他的研发团队开发出了全新的按键扫描技术，可以快速识别8方向的操作，在当时简直可以说是一个创举——船水纪孝的团队根据这个新技术，进行了多方面的测试，他们把摇杆沿逆时针推动1/4圈的操作方式简化为“↓↘→”3个方向，并且按照这个思路制定了一系列在当时看来很特殊的操作方式，比如“→↓↘”、“←↙↓↘→”等等，很多年之后，这类操作方法在国内终于有一个非正式的名称——“搓招”。

那时Capcom已将他们的游戏销往了全世界，所以他们决定要在他们的第一款格斗游戏里加入国家的概念，不同的斗士代表不同的国家，藉此引起玩家的认同感。并且，为了能够在第一眼就“震住”玩家，游戏的开发者们决定大幅强化画面的发色数，并且加入大量的真人语音。在进行配音工作的时候，原本想要聘请专门的声

**《1942》的不解之谜：** 为什么《1942》里是用美国飞机打日本飞机？Capcom不是日本公司吗？原来，当时射击游戏在美国要比在日本受欢迎得多，所以出于市场的需要，才有这样的设定。

优来配音，不过船水纪孝对使用简单的电子音源来再现人声本来就持怀疑态度，请声优来配音在他看来根本就是浪费钱，因此最后决定自立更生，让开发人员来为角色配音——这个传统延续了相当长的一段时间，那时街机厅里震耳欲聋的“嚎油根”就是来自Capcom某位成员的倾情演绎，直到音源技术能够生动逼真地还原人声之后，才开始起用专业的声优。

经过讨论，开发组成员决定为这个格斗游戏设计一个相对容易理解，但十分热血的剧情，用一句话来概括就是“热血格斗家为了找寻新的挑战而踏上旅途的故事”，为了配合这个故事的意境，他们决定为这个游戏取一个通俗易记的名字——STREET FIGHTER——《街头霸王》就这样诞生了。

《街头霸王》的主角隆与肯是一对师兄弟，虽师出同门但为他们设定的人物背景和性格却有很大的差别，他们的对手来自世界各地，甚至还有被我们俗称为“霍元甲”的中国格斗家（其实也只是因为那会儿电视上最有名的武术大侠就是霍元甲，并且游戏的场景在中国的长城，暗合“万里长城永不倒”这句《霍元甲》主题曲歌词）——若干年以后我们终于从《街霸ZERO》中得知，“霍元甲”这名角色叫做“元”（Gen）。

在初代的全部7名出场角色中，只有隆与肯是可选用角色，其他角色作为敌方角角出现——虽然比起《格斗空手道》和《功夫》来说，只是多一个可选用角色而已，但因为“搓招”概念的引入，使得游戏拥有其他游戏所不具备的丰富变化性，通过“搓招”，能够让隆或者肯使出威力巨大的“波动拳”、“升龙拳”和“龙卷旋风腿”。不过因为当时方向定位技术并不成熟导致游戏中招式在使用时非常麻烦，判定严格到苛刻的地步，所以船水纪孝将这3个招式的攻击力进行大幅度调整，波动拳和龙卷旋风腿拥有34%的伤害力，命中3个必死，而升龙拳则是威力无敌，使出升龙拳后无视一切对手给予最大伤害！当时的《街头霸王》玩家都以秒杀对手为荣——尽管“必杀技”的设定让游戏几乎没有平衡性可言，但Capcom还是尽所能在游戏推出之后进行多方面的弥补，比方说街机机台以及游戏内部没有任何形式出招表，在游戏杂志上也看不到这款游戏的攻略，玩家如果自己“领悟”了升龙拳的出法，也不会轻易传授给别人，这样才能独步江湖，称霸武林。

为了让《街头霸王》这样新概念的动作游戏迅速被玩家们接受，游戏特地准备两套按键系统，一种是6按键，将拳脚分为轻、中、重三个级别，这个系统也一直沿用至今；另一种是根据玩家按键时间的长短以及力度大小来判断出重拳还是轻拳的“双按键系统”，事实证明，看似比较复杂的“6按键系统”更为玩家们所认可，因为采用“双按键系统”的机台特地把两个按键制作得比一般按键大好几倍，让玩家有“砸”而不是“按”的欲望……这样根本就失去了双按键的意义。此外，游戏甚至在不同地区推出时使用了不同的命名方式，比如“FIGHTING STREET”、“STREET FIGHT”等等，总而言之，Capcom为《街头霸王》的推出可谓费尽了心机。

*1992年，我已经是一个初中生，玩街机依然是我课余的主要生活方式。就在《快打旋风》已经玩得烂熟，正在寻找新的刺激的时候，朋友激动地告诉我“发现了一个新游戏！”跟着朋友跑过去一看，依然是里三层外三层围观，好不容易找到一个观看角度，立刻被震惊了！不光是游戏一对一的战斗方式，就连操作街机摇杆的动作也是之前任何一个游戏所没有的！我看见那个把金色头发梳得像鸡冠一样的角色向后退着，然后双手做了一个环抱的动作，一道光随着一个很奇怪的人声从他的手部发出！我看见一个穿着白色柔道服的家伙像《龙珠》里的人那样发“气功波”！“我今天一定要玩这个游戏！”我暗暗下了决心——不过，当我排了两个小时的队终于玩上一把之后，才发现这款游戏和我想象中的完全不一样……怎么才能发波啊？*

## 秘史贰：一桩《街头霸王Ⅱ》引发的官司

《街头霸王》发售之后，Capcom利用开发这款游戏的经验，又推出了一系列的动作或者射击游戏，并在这个过程中改良了按键和方向键的扫描程序，船水纪孝认为时机已经成熟，是时候推出《街头霸王》续作了。

《街头霸王》的续作最开始被命名为《街头霸王89》，但最后这款游戏演变为Capcom 2D清版动作游戏的开山之作《快打旋风》，真正的《街头霸王》续作还在酝酿。这一酝一酿又是两年，1990年，按键和方向键扫描程序的改良工作完成，次年《街头霸王Ⅱ》才终于现身，游戏的剧情依旧是格斗家挑战天下豪杰，为了突出这一点，游戏还有一个副标题——“天下斗士”（The World Warrior）。

西谷亮是《街头霸王Ⅱ》制作团队中的重要人物，作为游戏的策划，他明白如果游戏还继续走前作那条老路，只有死路一条，他决定从角色开始着手，首先是扩展可操作的角色，将可操作角色从前作的2人扩展为8人，其次是对出场角色进行了一次“洗牌”，删掉了前作中除了隆、肯、沙加特外的所有角色，并新增了9名全新角色。在所有出场角色当中，最特别的当属M.拜森（M.Bison）这名来自美国的拳击手角色，因为该角色的名字以及装扮都很容易让人联想起迈克·泰森——那时包揽了世界三大拳击理事会重量级拳王称号的迈克·泰森绝对是全世界最红最好的拳击手。不过，由于M.拜森在游戏中被设定为关底的BOSS之一，是“恶人角色”，为了照顾美国玩家的情绪，在美版中他的名字变成了巴洛克（Balrog）——另一个BOSS角色的名字。“影之军团”的帝王维加（Vega，美版的名字是M.Bison）也在游戏中首次出现，并成为而后所有《街头霸王Ⅱ》系列作品中的最终BOSS，玩家在首次与他交锋的时候，无不被他嚣张霸道的招式以及不可一世的气势所震撼。

《街头霸王Ⅱ》的诞生事实上还伴随着Capcom内部一次巨大的人员变动——当《街头霸王89》的制作消息在业内传开之后，另一家街机游戏商坐不住了，这间公司就是SNK。SNK与Capcom也是有些渊源的，早年SNK的社长高堂良彦曾与Capcom的社长迁本宪三同在一起共事，成立游戏公司I.R.M，而后因为经营理念和公司派别斗争，迁本宪三被高堂良彦逼迫退出公司自立门户为Capcom，高堂良彦则同时拥有了IREM和新日本企划（也就是日后的SNK）两间公司——所以说就当时而言在这个世界上最不希望Capcom活得舒坦的莫过于IREM和SNK公司了。看着Capcom风声水起，高堂良彦指示SNK开始了针对Capcom的挖墙角行动，利用高薪招收游戏制作人员，SNK不但将收入条件定的高于Capcom，同时明目张胆地打出Capcom员工优先的字样，迫使Capcom不得不提高员工工资收入来保持现状，尽管如此还是没能避免员工的流失，这也是《街头霸王89》被迫延期成“街头霸王91”的重要原因。

正所谓好事多磨，1991年，金子般的《街头霸王Ⅱ》终于闪亮登场！一扫前作的种种不是，《街头霸王Ⅱ》带给玩家的是一种全新的游戏风格，三段式的防御、连续技的引入、必杀技的设定以及8名可用角色、4名不可用BOSS角色总共12名登场角色的庞大阵容让所有玩家为之一震！更重要的是，随着任天堂SFC以及世嘉MD的发售，家用游戏主机的性能终于又向着街机基板靠近了一步，移植街机游戏成为了可能！在《街头霸王Ⅱ》与任天堂SFC双重强大的市场号召力下，SFC版的《街头霸王Ⅱ》在全世界范围内竟然卖出了630万份这样一个“天文数字”！Capcom也凭借这个游戏的势头于1993年在大阪股票交易所成功上市，从此改组为股份有限公司！在如此成绩的鼓动下，日本的其他游戏厂商也开始接二连三地推出同类型的对战格斗游戏，相信这一点，于1993年前后体验过那阵子“格斗游戏狂潮”的玩家一定记忆犹新，几乎每个月我们都能在街机厅里看到新推出的格斗游戏——格斗游戏能有如此繁荣盛景，可以说全拜Capcom和《街头霸王Ⅱ》所赐。

《街头霸王Ⅱ》成了当时街机游戏的王者，格斗游戏成了各个游戏公司眼中的香饽饽。那段时间出现了大量抄袭《街头霸王Ⅱ》设计概念的游戏作品，发展到最后，甚至连角色设计也如出一辙——Capcom终于不干了，他决定杀一儆百，这个倒霉蛋就是Dataeast公司于1993年推出的《斗士的历史》。

Dataeast在《斗士的历史》之前根本没有任何格斗游戏的制作经验，早年的那款《格斗空手道》在概念上更像是一个动作清版游戏而不是对战格斗游戏，因此在开发《斗士的历史》途中自然是吃了不少苦头走了不少弯路。为了能够尽快推出游戏以抢占市场，Dataeast不惜以模仿《街头霸王Ⅱ》的方式来制作游戏，但是这种模仿的程度实在是过了点儿，在《斗士

**用《街头霸王Ⅱ》来“降龙”、“屠龙”：**从“12人街霸”到“16人街霸”经历了一个相当长的市场空档期，不少民间组织就看准了这个机会以“12人街霸”为基础，对游戏进行了修改，一开始还比较保守，比方说可以空中出波动拳、取消蓄力招式的蓄力时间等，演变到后来发展成“一个升龙拳带10个波动拳”那样超级夸张的修改，那威力足以“降龙”甚至“屠龙”（修改版另外加的中文标题），同时又因为游戏标题是渐变色的，所以也被称为“彩虹版”。



的历史》这款作品的出场角色中，一些角色完全是根据《街头霸王Ⅱ》的人物来进行设计，甚至一些动作招式都是一摸一样。角色背景音乐的风格，以及生命值低的时候音乐变快这种模式等等都和《街头霸王Ⅱ》有着惊人相似之处。随着游戏制作的深入，Dataeast遇到的技术难题也就越来越多，最后竟到了无法收拾的地步。眼看这款游戏就要半徒而废，万般无奈之下Dataeast高层竟然用重金派人去Capcom内部挖来《街头霸王Ⅱ》的制作人员，才最终完成了游戏。但是游戏发售后立刻遭到了多方面的指责，最让人惊讶的就是这款作品在角色选择的时候竟然没有背景。可以想象这是在多么仓促的情况下制作出来的游戏。

也许正是Dataeast挖墙角的做法彻底激怒了Capcom，1993年夏季Capcom对Dataeast进行了初次指控，要求法院在全球禁止Dataeast发行这款名为《斗士的历史》的游戏，理由就是《斗士的历史》完全抄袭了《街头霸王Ⅱ》。但是Dataeast却反咬一口，指责Capcom在设计“《街头霸王》系列”的时候抄袭了《格斗空手道》，两家游戏公司形成了对峙的状态，局面一时僵持不下。这时船水纪孝站了出来，多次上庭作证指证Dataeast的《斗士的历史》中的主角沟口诚和柳英美等人物设计和《街头霸王Ⅱ》中的隆和春丽等完全相同，但是这一切均被Dataeast用强硬的态度加以否认，最终船水纪孝使出了“必杀技”——“逆转”了整个局面。（不知道《逆转裁判》的诞生有没有因此而受到启发？）这个“必杀技”就是《街霸》的开发手记，同时还请上来多个小组成员共同作证，在这些证据面前Dataeast再也无话可说，终于承认了自己的抄袭事实。最终，Capcom从大局出发，并没有彻底封杀《斗士的历史》，只是要求Dataeast进行了相应的简单赔偿——“杀鸡骇猴”的目的已经达到，这桩因为《街头霸王Ⅱ》而引发的官司也就告一段落了。Dataeast由于这个原因元气大伤，而船水纪孝却因此而成为风云人物，扬名天下。

前阵子逛论坛，看到一个很有意思的帖子，讨论的问题是“Capcom的2D游戏为什么打击感那么好？”这个看似有些争议的命题竟然获得了绝大多数人的赞同，大家首先就已经肯定了这个命题，然后开始讨论这个“为什么”。这位发帖的老兄以《吞食天地Ⅱ》为例，截取了游戏中的连续图片，最后得出结论：Capcom是通过敌兵被打中瞬间角色身体产生的“晃动”以及同步发出的音效来让玩家有“拳拳到肉”的“打击感”。

暂且不论这个结论是否真的有科学依据，但我也认为，Capcom 2D游戏的打击感和手感，真的是天下第一。而如果谈到其他公司推出的“类似Capcom游戏手感”的游戏，我首推《格斗之王94》。

## 秘史叁：Capcom VS. SNK

《街头霸王Ⅱ》之后，在接下来的两年间，Capcom又推出了两个《街头霸王Ⅱ》的加强版用来巩固市场，能玩到“四大天王”自然让玩家们欣喜不已，而更让其他游戏厂商心服口服的是在推出了可选用“四大天王”的“12人街霸”之后，游戏的平衡性反而比“8人街霸”有所提升，可选用同角色对战的设定实在是个高招。

与此同时，Capcom的技术研发部门也在不断对自身进行升级改造，他们计划将沿用了7年的街机基板“CPS”升级到“CPSⅡ”，并同时推出利用这个新基板开发的全新《街头霸王》！——消息一出，自然引起了业界的广泛关注，这其中，自然包括一直暗中和Capcom较劲的SNK。

那时的SNK已经开发出了《饿狼传说》和《龙虎之拳》这样独树一帜的格斗游戏，虽然也设计出了不知火舞这样让玩家们过目不忘的经典角色，但在游戏总体的受欢迎程度上，《饿狼传说2》还是要远远低于《街头霸王Ⅱ》，这显然是SNK的社长高堂良彦绝对不愿意看到的。而如今又传出了Capcom新基板和新的《街霸》游戏蓄势待发的消息，SNK更是感受到了一股生存危机。在这样的压力之下，SNK重金从Capcom那里挖走了部分《街头霸王Ⅱ》的核心设计人员，他们要制作出一款能与《街头霸王Ⅱ》抗衡的游戏。

渐渐的，“格斗之王”这个名字浮出水面，成为SNK下一款格斗游戏的开发代号。SNK的开发人员仔细分析了SNK与Capcom的优势劣势，一致认为目前SNK的优势在于那些刻画得十分有个性的角色，如果能够集合这些角色来制作一款杂烩性质的格斗游戏，相信会受到玩家们的认可——就这样，以“《饿狼传说》VS.《龙虎之拳》”为卖点的《格斗之王94》横空出世了。从两个小花絮可以看出这款游戏的确是以《街头霸王Ⅱ》为目标的——前面已经提到过，《街头霸王Ⅱ》一度被命名为“街头霸王89”，而从Capcom跳槽到SNK的开发人员一直都对这个延期事件耿耿于怀，因此决定一定要在SNK的这款新作中加入年份为代号；第二个花絮出现在游戏的关底BOSS卢卡尔处，SNK为卢卡尔设定的故事背景是一个妄图称霸世界的格斗狂人，他的“业余爱好”是把挑战自己的对手打败并制成塑像摆在家中欣赏，当玩家们打到卢卡尔出现时，就会发现画面背景上的塑像造型十分熟悉——古烈、桑吉尔尔、豪鬼……SNK的意思已经很明白了，那就是打败Capcom，成为业界新的格斗游戏王者。

而另一边，Capcom采用新基板“CPSⅡ”制作的新《街头霸王》游戏终于揭开了神秘的面纱——《超级街头霸王Ⅱ》。这与之前业界和玩家们所猜测、期待的《街头霸王Ⅲ》简直可以说是差了十万八千里。虽然增加了4名新角色，游戏的画面也经过了重新绘制，但过于有限的进化程度让人觉得Capcom有些不思进取，调整过后的打击感有些“软绵绵”的感觉，失去了过往作品的硬朗刚猛，在街机厅的受欢迎程度不升反降。为了扭转这一局面，仅仅时隔5个月，Capcom就火速推出了《超级街头霸王ⅡX》，以全面替换市面上的《超级街头霸王Ⅱ》。虽然从游戏名称上来看仅仅只是增加了一个“X”，但经历过这个变化的玩家一定还记得第一次发出“超必杀技”看到“太阳”时激动的心情。全新的背景音乐、更多的人物配色、新增的特殊技也将游戏提升到了一个新的境界——不过毕竟玩家已经有些腻味一天到晚“嚎油根”了，而于1994年夏天推出的全新的《格斗之王94》则带来了一股清新的原创风气，一时之间，《格斗之王94》的投币率超过了《超级街头霸王ⅡX》，成为当时最受欢迎的格斗游戏，更获得了当年的街机大奖“GAMEST 年度大赏”。

就这样，Capcom VS.SNK、Capcom的新基板“CPSⅡ”VS. SNK基板“MVS”、《超级街头霸王ⅡX》VS.《格斗之王94》的战役以SNK的后发制人而告终。这也给Capcom的游戏开发者们敲响了警钟。在这之后，Capcom不再死抱着“街头霸王”这个品牌不放，在随后与SNK旷日持久的“格斗游戏NO.1”的竞争中，陆续推出了《恶魔战士》、《X战警》以及一系列的“VS.”游戏，当然也还有《街头霸王ZERO》、《口袋战士》这样的衍生作品，直到1997年，全面革新的《街头霸王Ⅲ》才终于推出，但却因为“CPSⅢ”基板的质量问题以及“《格斗之王》系列”稳定高速的成长而未能制造出如《街头霸王Ⅱ》刚推出时那样的轰动效应……1999年5月，《街头霸王Ⅲ三度冲击》以其不可思议的平衡性和游戏深度，将《街头霸王Ⅲ》这个招牌一直延续到了今天……至于推出过两作的《Capcom VS. SNK》，则可以看做是新世纪的游戏业跨越公司界限展开合作的一个缩影，只不过，这里“VS.”的意味和十年前那种针尖对麦芒的“VS.”已经完全不同了。

**为什么《街霸Ⅱ》中要加入“砸车”、“砸油桶”的小游戏？**：原因很简单，因为《街霸Ⅱ》与《快打旋风》有着很深的渊源，为了纪念《快打旋风》这款Capcom 2D清版动作游戏的开山之作，所以才在《街霸Ⅱ》里加入这两个迷你游戏——砸车也是《快打旋风》的余兴节目，而油桶也是《快打旋风》的关键物品之一。

# 墙头草哲学

**跨平台还是独占？墙不墙头草？这不是问题。**

◎Gouki

如果把时间拨到15年之前甚至更早，在家用机上玩到原汁原味的街机游戏相信是很多人的愿望。那个年代的街机总是能以更好的画面，更动听的音乐，更大的容量领先家用机一步。如果你是一个有点资历的《街霸》玩家，一定还记得第一次玩到FC版"4人街霸"时那哭笑不得的心情，那几乎就是那个年代街机向家用机移植游戏现状的一个缩影。家用机游戏的限制其实很多，除了机能之外，容量也是一个绕不开的瓶颈。1992年，Capcom为了能让玩家在家里玩上《快打旋风》，在游戏内容与卡带容量取舍这个两难的问题上几乎是愁白了头，最后一拍脑袋想出一个"两个版本发售"的点子，即"科迪+哈格版"与"凯+哈格版"，结果是两头不讨好，玩家不买帐，游戏本身比街机版也是差远了——但怎么说这也属于"不平等对比"，毕竟街机基板和SFC的机能差距摆在那里，玩家想在家里玩到这个游戏，除了SFC版之外别无选择。

而当玩家们面临两种甚至两种以上选择的时候，真正的问题，真正的较量就来了——这就是在那时弄得沸沸扬扬的"《超级街头霸王Ⅱ》移植事件"。

起因很简单，1993年底，Capcom推出了街机版的《超级街头霸王Ⅱ》，也就是我们俗称的"16人街霸"。SFC版《街头霸王Ⅱ》的日本本土的销量就达到了288万份，因此《超级街头霸王Ⅱ》向家用主机移植的意义也就不言而喻。世嘉MD与任天堂SFC同时向他们的玩家宣布第二年玩家们就可以在他们的主机上玩到这款游戏，而随着家用机版发售日的临近，世嘉的"超越容量限制！40Mb突破！"的宣言更是将玩家的期待之情提升到顶点——任天堂却按兵不动，SFC卡带最高32Mb的容量限制没能被玩家们的热情所打破——于是乎，问题就来了——这是自己印象中最早的一次大规模"跨平台游戏比较"，从战画面是否缩水到争论SFC和MD到底哪个机能更高，从战音乐是否原汁原味到争论SFC和MD哪个音源更好，从战卡带容量对游戏是否有影响到争论SFC和MD哪台主机的手柄更适合玩《街霸》……我记得当时国内的杂志对这件事比较有代表性的结论是"MD版比SFC版的画面更加硬朗，SFC版的画面因为发色数的原因显得太柔和；MD版因为容量的关系动作更加流畅，SFC版差一些"——第二天我去游戏店玩SFC版的时候，顿时就觉得SFC版的画面果然比较柔和，果然比较不硬朗，但动作不流畅的问题至今也没发现。根据我的观察以及身边的朋友的反应，"《超级街头霸王Ⅱ》移植事件"以MD版的全面胜出而告终，毕竟多的那8Mb不是吃素的——但MD版毁就毁在这个8Mb上，因为那时国内都用SFC、MD磁碟机来玩游戏，磁碟机的最大容量只有32Mb，所以对于国内玩家而言，SFC版是更经济更现实的选择，毕竟那个年代买那么一盘小黑卡差不多要花掉上班族一个月的工资，生计大事，可不是闹着玩儿的。

现在回想起来，Capcom也差不多是从那个时候起，开始了他的跨平台之旅，而对Capcom研发部门的移植水平的考验，则刚刚开始——1994年Capcom决定为贵族主机3DO移植《超级街头霸王ⅡX》，从机能上考虑这没什么难度，但要命的是3DO的标准手柄是只有5个按键的——换句话说这台主机压根就没有移植《街头霸王》的先天条件，但Capcom对待移植游戏的信条是"没有不可能"，首先是把3DO手柄的选择键利用起来，作为一个功能键，让玩家好歹能在手柄上凑齐6个按键，其次又发售了游戏的专用6按键手柄，算是给了玩家一个交待——这间公司总是能够让你意想不到，再比方说在1996年把PS、SS上的游戏《街头霸王ZERO 2》往SFC移植，比方说在2000年的时候宣布为已经差不多入了土的世嘉土星移植前一年的街机游戏《快打旋风 复仇》；比方说把双CD-ROM配置的《生化危机2》拼命塞进N64的卡带里，比方说在2002年的时候为PS移植《Capcom VS. SNK Pro》……按照这个规律，如果再过个三五年你听到Capcom要将他的某个游戏移植到PS2上，千万不要吃惊。

现在再回过头来看Capcom这25年的发展历程，除了在FC时代Capcom别无选择地成为任天堂"6大特权厂商"之外，在其他时期Capcom总是跨平台主义的积极拥护者。无论是在冈本吉起时代还是现在的稻船敬二时代都是如此，而且，很重要的一点是，这间公司总是在一台新主机问世之时全力支持，这是最让硬件厂商感动，同时也是最让玩家头痛的事——世嘉失败的主机DC若没有Capcom的《维罗尼卡》以及一系列用现在的术语来讲是"限时独占"的游戏的支持（《街头霸王Ⅲ》、《美国漫画英雄VS. Capcom 2》、《再生侠》、《恶魔战士编年史》等等），恐怕还要更早撒手人寰。

为了新主机的发展而从不吝啬自己的招牌游戏，这是Capcom的另一大美德。NGC发售的前一天，任天堂联合Capcom召开了新作发表会，《生化危机》重制版和《生化危机4》的"独占宣言"相信很多人都记忆犹新，还有《红侠乔伊》、《杀手7》这样标新立异的原创作品。虽然《生化危机4》和DC版的《维罗尼卡》一样，"独占"的宣言终告破灭，Capcom也从此被狠狠地扣上了"墙头草"的帽子（甚至有一段时间被玩家们由"天尊公司"降格为"墙头草公司"），但跨平台还是独占？墙不墙头草？看看现在Capcom的生存状态和发展势头，你就会觉得，对于一间以"赚钱"为目的的上市公司来说，对于能在9个月之后把PS2版的《生化危机4》卖得比NGC版还多的公司来说，这些真的都不是问题。而且，这又和我们小时候学到的"狼来了"的故事有那么一点儿不同——"狼来了"是告诉我们谎言终将被真相所吞噬，是会受到惩罚的，而在Capcom的"独占"事件中，可以说没有受害者——以《生化危机4》为例，NGC玩家领先PS2玩家9个月玩到它，而PS2玩家虽然不能第一时间玩到，但却可以享受到更多的游戏内容以及……省下了一台NGC主机+游戏的钱；当然，商业社会，诚信为本，Capcom一而再再而三地食言，一味地追求商业利益，让他永远地失去了三上真司、神谷英树这样的游戏奇才，永远失去了创意工夫十足的四叶草团队，这是否会对Capcom的将来发展造成影响，短期内也许还看不出来。现阶段，Capcom的"墙头草"经营思路已经明显变得更加开明，PS3与X360甚至Wii人人有份的制作思路使他成为次世代三大主机中最吃得开的日本游戏厂商，这是一种姿态，更是一种本事，我们几乎可以说，这就是Capcom"墙头草哲学"的完成形态！



**被弱化的古烈：** 在《街霸Ⅱ》推出之前，开发人员们举行了内部游戏比赛，以测试角色间的平衡性，结果他们发现以古烈、布兰卡为代表的角色在性能上要远远强过隆、肯这样的角色——因为在最初的设定中游戏是没有"蓄力"这个概念的，出于平衡性的考虑，最终才有了"蓄力型指令"的概念，不然，古烈真的永远也不会被打败了。

# 这是最好的时代
# 这是最坏的时代

◎多边形



对于一名坚定"SS饭"的李侠来说，PS上惟一能让他有所牵挂的只有一个游戏——《生化危机》。1996年3月，由三上真司主导的恐怖冒险动作游戏《生化危机》在PS上发售，那时的三上真司在Capcom还只是一个初出茅庐的新制作人，在这之前他只做过由迪士尼动画《阿拉丁》改编的同名作品，而《生化危机》这个项目，原本也是由Capcom的另外一位制作人藤原得郎未完成的游戏企划。那个时候的《生化危机》远没有后来那般风光，Capcom并没有在宣传上投入很大力气，以至于初期销量不过十万尔尔。但是在李侠看来，《生化危机》却有着非同一般的迷人之处。

"如果你非要说它(指《生化危机》)是在模仿《鬼屋魔影》，那你干脆说所有的格斗游戏都是在模仿《功夫》好了。(注：由Konami在1985年推出的公认为游戏史上第一款格斗对战游戏，后曾移植至FC)"李侠对那些看不上《生化危机》的人都认为是没有"战略眼光"，他甚至讥笑那些被破窗而入的丧尸狗吓得一跳的人为"胆小鬼"，虽然他自己在那一刻几乎和围观的玩家一起跳起来。

这代《生化危机》是系列史上惟一一个采用真人实拍的影像作为片头和片尾的系列作品，三上真司这样做的目的显然是为了讨好欧美玩家，但从实际效果来看，玩家们记住的反而是游戏里第一个出现的"丧尸回眸"——这是一段比较粗糙的CG，但在那个时代却让所有人都吓破了胆。李侠对这个镜头一直念念不忘，他甚至用"深情"这个词来形容这个让很多人感到恶心和恐惧的桥段。游戏最终以优良的素质在众多PS游戏中出类拔萃，竟然成为PS主机上第一款销量突破百万的原创游戏！三上真司从此在Capcom奠定了王牌制作人的地位，为他和这个系列以后的辉煌掀开了篇章。

李侠对这代《生化危机》惟一的抱怨就是它没有出现在SS平台上，虽然一年后Capcom满足了他这个小小的心愿，但不足二十万的销量如同当时SS的颓势一样不可逆转。但李侠还是对《生化危机2》充满了无限的期待——即使明知道它无法登陆SS平台。

开始制作《生化危机2》的三上真司已经荣升制作人席位，他慷慨地把游戏导演的位置让给了新人神谷英树——这是三上真司为自己的第四开发部网罗的人才之一。按照Capcom的习惯，成功作品的续作一般来说都是在前作的基础上添砖加瓦使之"完美化"，然而《生化危机2》在开发期间传出来的第一个大新闻就是游戏被整个推翻重做！

"这个话题已经被说了无数次了，没有什么可嚼的了。"李侠并不在乎游戏原来曾是什么样子，他只关心能玩到的是什么。随《生化危机 导演剪辑版》赠送的《生化危机2》试玩版获得了空前的关注，却因此埋下了一枚祸根。就在游戏发售前两个月，一张神秘的泄露版从香港流出，这张没有动画只有里昂流程的光盘震动了整个游戏业，虽经查明是由提前制作官方

**冒牌教师俏管家：**估计资深卡饭也很少有人知道这个系列。Capcom曾在女性向游戏上投入过不少精力，《冒牌教师俏管家》(FULL HOUSE KISS)是其女性向代表作，游戏中玩家要扮演一名女高中生穿梭于4位帅哥之间，白天是学校老师，晚上当其贴身管家。游戏一共推出过两代，拥有一定的人气。各位卡饭看到这里估计已经背上冒汗了吧……

攻略的香港方面人员私自携出造成的后果，但提前两个月的“偷跑”令Capcom大为光火。祸事已成，Capcom只得检讨自己的过失，然而从这张泄露版中所表现出来的游戏素质令外界赞不绝口，尤其是对于玩家来说，这样的一张泄露版无疑是一次天赐的免费大餐。李侠还记得泄露版“上市”的那天，他和几个朋友在一家临街的电玩店演示这个游戏的情形：“当时围了好多人，连老板都顾不上照看生意，陪着店员一起看。你想想那是白天啊，街上又那么喧闹，结果那个乌鸦破窗而入的时候，所有人都吓得叫了起来！”在李侠看来，一个恐怖游戏能做到这一步，那才是做到了真正的恐怖。

《生化危机2》的成就在于，它做到了一个前无古人——甚至是到现在为止都可以说是后无来者的——创举。游戏采用双主角设定，里昂与克莱尔的故事线既有交错又有分离，游戏内容分布在两张光盘里，你既可以先玩A再玩B，也可以先玩B再玩A，两段流程好像平行空间一样，互相之间还会产生制约与影响，例如你玩里昂篇的时候会考虑将这个道具留给后来的克莱尔，而在玩克莱尔篇的时候又要考虑帮后来的里昂打开这扇锁着的门。李侠对此兴奋不已：“就算是骗我多周目进行游戏，这样的骗我也认了！”

游戏之成功，影响之深远，连原本对《生化危机2》乐观估计的Capcom都感到措手不及，全球狂卖超过五百万份，无论是对于公司还是对于制作人还是对于游戏来说，都达到了一个巅峰。玩家们对于游戏中的每一个细节都津津乐道，尤其是闻名一时的“豪鬼出现大法”，更令深陷其中的李侠无法自拔，因为无论怎么努力，“仅用小刀通关十次”这个条件未免苛刻得超越了人类的极限，但游戏魅力足以令人忽略其中的不实成分，这便是一款“好玩”的游戏所蕴藏的巨大动力。

系列的空前成功让Capcom迫不及待地想要推出续作，然而对于游戏理念有着执着追求的三上真司却不愿意将自己卷入商业浪潮的漩涡里，面对会社要求迅速开发续作的命令，三上真司巧妙地耍了一招“曲线救国”，将《生化危机3 最终脱逃》导演的位置留给了青山和弘——在此之前他只是第四开发部的一名程序员而已——自己挂上了执行制作人的招牌，而实质上他去搞他的另一个项目：《恐龙危机》去了。

在李侠看来，《生化危机3 最终脱逃》是一部“让系列倒退”的作品，明显的赶工痕迹与不思进取的商业铜臭充满着整个游戏，“别以为搞一些二代的场景会让我觉得怀旧，这不就是想偷懒吗？”客观上来说，这是一款延续了系列所有成功要素的作品，故事线的设定也颇有新意，“限时抉择”系统的加入让游戏更加有压迫感，“新加入的动作没什么意思，我有几次闪避都闪到丧尸群里去了。”李侠认为新加入的“紧急闪避”动作很傻很鸡肋，不过即使本作评价不高，游戏依然延续了系列的惯性，接近四百万份的销量让Capcom还算满意，但三上真司却对此颇有微词。

而这边，由三上真司本人亲自操刀的《恐龙危机》在玩家口碑上几乎获得满堂彩，游戏处处充满了典型的“三上真司风格”，而借由1997年上映的电影《侏罗纪公园 失落的世界》在全球掀起的“恐龙热”也为本作推波助澜。与步履蹒跚的丧尸相比，机敏而凶残的恐龙给予玩家的威胁与震慑力要强上百倍有余，电影中的情节在游戏中被活生生地展现。“其实你仔细看，这是从三代(指《生化危机3》)进化来的系统，在丧尸面前闪来闪去觉得很傻，但是在恐龙面前就会觉得很帅。”在李侠看来，本作依然只是“生化系”的一个分支，算不上什么原创作品。游戏最终销量也未能突破三百万份，这无法让三上真司满意，也许只有“生化”才是让他最牵挂的。

世嘉的新主机DC在1999年发售，最让李侠兴奋的自然就是三上真司宣布《生化危机 代号维罗尼卡》为DC独占作品——其实独占不独占并不是主要的，在他眼里这就是一款完美的“生化游戏”。“我玩这游戏不需要地图，我用得着地图？我就是地图！”暂时还买不起DC的李侠在包机房里充当了游戏的义务指导员，整个游戏被他烂熟于心倒背如流，每一个谜题甚至每一个道具他都可以脱口而出。

然而三上真司倾尽全力为DC度身订做的本作因为DC的不举而导致只有百万销量，与游戏的前期投入相比，实在是一个难以交代的成绩。而以追求利益为上的Capcom高层强令第四开发部将本作移植给PS2，这对于三上真司来说简直就是一种背叛行为，因为他曾信誓旦旦地答应玩家本作不会在任何其他机种上出现。“在商业利益面前，艺术没有什么发言权。”李侠认为本作移植给PS2并不奇怪。“只要游戏好玩能卖钱，你难道还不让人家发财吗？”仅仅增加了九分三十秒过场动画的PS2版《生化危机 代号维罗尼卡 完全版》与DC版同期发售，结果前者以超过原DC版一倍有余的销量令Capcom为当初的决定追悔莫及，这令三上真司在会社内的地位受到了动摇。

同年(2000年)，山上还把《恐龙危机2》交给了新派制作人小林裕幸，而小林裕幸对本作进行了彻底的改造，削弱了从“生化系”沿袭下来的“惊悚恐惧感”，取而代之的是被大量恐龙包围的“生存恐惧感”，系统上对武器做了大量升级，不仅种类多多，还加入了升级与购买弹药的系统，并通过在游戏中猎杀恐龙来获得购买武器弹药的点数。这种彻头彻尾的革新给游戏带来了毁誉参半的评价，虽然游戏结尾给整个系列留下了不小的伏笔，但最终不及前作一半的销量给本作盖棺定论。“这是一个玩起来还比较爽的动作射击游戏，恐惧？你玩魂斗罗的时候会恐惧吗？”李侠根本就没有把本作视为一款“危机”。

顺带一提的是，2003年小林裕幸又在Xbox上开发了《恐龙危机3》，这一作是完全脱离三上真司的一款作品，踌躇满志的小林裕幸却在游戏的大方向上缺乏把握，拙劣的游戏质量加上Xbox平台本身的普及量限制，本作仅仅卖出了三万套，彻底给这个新生的系列画上了句号。

2001年，一声惊雷炸响在游戏业。“我觉得三上真司拿自己的前途在赌博。”听闻三上真司宣布将有五部作品给任天堂NGC独占的消息后，李侠显得有些麻木。这五部作品分别是《P.N.03》、《生化危机》重制版、《红侠乔伊》、《杀手7》和《凤凰涅磐》，除了最后一部射击类型的《凤凰涅磐》最终取消开发外，其余四部作品都正常发售，如果加上后来从N64转移到NGC平台的《生化危机0》，倒也凑够了五部独占作品。(注：《红侠乔伊》和《杀手7》后期仍移植给了PS2。)

李侠觉得《生化危机》重制版是“充满了三上真司理想与尊严”的作品，“他为这个游戏倾注了太多太多。”李侠一边对着那恍若隔世的画面，一边发着感叹。从第一次看到本作的预告片开始，他就决定一定要为这款游戏买下NGC，即使他对马里奥之流一点兴趣都没有。“这绝对值得你为之买一台主机，如果这样的游戏都不能打动你，你还配做一个玩家么？”

然而，最终这五部独占的成绩未能给三上赚取更多的筹码，反而彻底削弱了他在Capcom与第四开发部的地位，再加上他对PS2主机大发厥词，令高层对这个恃才自傲骄横跋扈的制作人非常不满，但念其曾对会社有功，而且其他社员对三上真司亦有一份敬畏，公司仍然允许他继续开发《生化危机4》，然而制作人的名头却换成了小林裕幸——换言之，彻底将三上真司推到了幕后。

2003年E3，洛杉矶会展中心，Capcom公司展台的大屏幕上，出现了一个久违的身影。深受欧美玩家喜爱的三上真司用蹩脚的日式英语向观众宣布：“《生化危机4》会让你吓得尿裤子！”全场掌声雷动。“他瘦了。”李侠看着屏幕上的三上真司，心里已经对《生化危机4》充满了期待。与之前公布的一段在古堡里影像相比，这次的《生化危机4》显然又经历了一次类似《生化危机1.5》那样“推倒重来”的开发历程，三上真司对于游戏艺术执着的信念可以成为所有游戏制作人的榜样！

然而，因为我们无法知晓以及可以猜到的原因，原本属于NGC独占的《生化危机4》在发售前夕突然公布将在一年后移植PS2版，Capcom会社从此在玩家心目中彻底失去的商业信誉，“Capcom说独占，全世界都笑了”成为当时玩家间流传的笑谈。现在你很难说如此之举是救了《生化危机4》还是毁了NGC，但在市场上，永远只有销量说话的份儿。NGC版销量170万套，PS2版260万套，而后重新加入全新操作方式的Wii版又销售了160万套，其他的不谈，游戏的价值在市场上被体现得淋漓尽致，只要是好游戏，玩家就会毫不犹豫地为之买单。

“这是一个最好的时代，这是一个最坏的时代。”李侠为三上真司略感一丝惋惜。始于《生化危机》，终于《生化危机》，对于三上真司来说，这也许是个再也合适不过的结局了。

**冈本吉起的新称号：**原Capcom首席制作人冈本吉起为X360开发的处女作《大家来派对》首周销量只有641套，他因此在业界多了个“641本吉起”的绰号。



# It's hunting time!

◎D·S 玛娜

### Rock it, Man!

Capcom掌机时代的发迹最早可追溯到1991年，《洛克人世界》第一作在GB上堂堂登场，从此一发不可收拾，本作继承了一贯的高难度风格，FC上第一作的各经典BOSS悉数保留，全新的关卡设计非常精妙，故此口碑奇佳，可说是具有历史性意义的一部作品。在该系列发展了一段时间之后，“《洛克人EXE》系列”与“《洛克人ZERO》系列”又相继出笼，彻底满足了不同年龄段的玩家们在不同时期的需求，为《洛克人》这一经典系列在掌机上的光辉延续画下了浓重一笔。不过，从21世纪开始，Capcom在掌机上口碑最响亮的作品王座已经开始渐渐被其余两部游戏系列取代……

### 华丽逆转

回想起初次接触“《逆转裁判》系列”的契机，80%以上的人可能都是因为看到了游戏的汉化版，或是朋友和杂志的推荐，实际开始体验之后便为之吸引而一发不可收拾。以至于在短短的一段时间中，本已经推出了很久却鲜少有人问津的这个系列，突然间成为了玩家们口中出现频率最高的词语之一，这样的逆转，即使在现在看来也非常惊人。

每一年，都会有许多文字游戏与推理游戏推出，这其中并不乏由著名推理小说作家编写剧本的剧情上佳之作，但是大多都是转瞬而逝的昙花，时至如今，《逆转裁判》俨然已经成为在国内最具人气的侦探推理游戏系列的原因，除了汉化的推波助澜之外，最主要的还是它将从未被当作游戏题材的法庭作为舞台，创造了众多开创性的个性角色，再加上缜密的推理和波澜起伏的剧情。以动作游戏起家的Capcom居然以这样一款在设定理念上多少有些“乱来”的文字冒险游戏取得了巨大的成功，这一点确实是出乎许多人意料之外。而且更让我们惊讶的是，这款游戏前两作的制作人居然是以《生化危机》而成为超级红人的三上真司。

《逆转裁判》的第一作就表现出了气势如虹的势头，不同于之前那些文字冒险游戏枯燥的流程，它可以让玩家在发现破绽之后随时提出异议并推翻嫌疑人的辩解。而且，无论是夸张搞怪的矢张政志，留着刺猬头的热血律师成步堂龙一，突然死亡的绫里千寻，还是乌龙粗心的糸锯刑警都给人留下了深刻无比的印象，至于说话速度如同机关枪一样的大场香大婶，更是让人情不自禁惊呼“这也可以？”，每个出场的角色都有着强烈的个性，无论是正面角色还是反面角色，都会在游戏中露出让人感到富有趣味性的一面，到了之后的几款作品，甚至连角色的名字也成为了设计人员用来向玩家传达“有趣至上”这个精神的工具。

有趣，是《逆转裁判》不会消失的精神，在有趣之中让玩家一点点逼近事实的真相，体会到“逆转案情”的快感则是《逆转裁判》的主题。不知不觉中，期盼着爽快地在法庭上指挥成步堂大叫“异议阿里”的玩家已经开始成为了《逆转裁判》的关注者，除了《逆转裁判》之外，之前没有过这么轰动的推理游戏，之后可能也不会有。

根据最新的情报，“《逆转裁判》系列”最新作又出现了一次华丽的逆转，不仅主角变成了御剑，连标题也更名为《逆转检察官》，甚至连开发者也进行了一次换血，但是，相信这个从GBA时代就开始深入玩家心中的游戏系列永远都有办法在我们心中一次又一次地华丽逆转。

**资深街机卡饭资格考试**：以下问题，每题5分，①《名将》在什么时候可以空血放保险（打+跳）？②“黄血系列”中，哪款游戏玩家可以自相残杀至死？③《卡迪拉克和恐龙》里，抓住敌人后最多可以打几下？

## 狩猎天堂

如果说“《洛克人》系列”只是Capcom在掌机领域的一块敲门砖，“《逆转裁判》系列”只是Capcom另辟蹊径下的一朵奇葩，那么“《怪物猎人 携带版》系列”则堪称一座不折不扣的新开金矿，使Capcom在掌机这块“悠远大陆”上拥有了绝对霸气的一张王牌。

《怪物猎人》起初只是一款在PS2平台上推出的实验性动作游戏，玩法介于单机游戏与网络游戏之间，以“狩龙”为主题的游戏风格别具魅力与气势。游戏上市后售出了29万套，这对于一款原创新作而言实属不易，于是以“G”为名的资料篇咆哮出笼，同样创造了30万套的销售佳绩。不过，由于此作的关键玩点在于联机狩猎，而PS2的网络登录设置等一系列必备流程又过于繁琐麻烦（还需要单独购买网卡、键盘等硬件设备），使得游戏的发展遇到了不可避免的瓶颈，于次年2月推出的《怪物猎人2 dos》的销量虽然将记录翻了一倍（60万），但已经显现出强弩之末的态势。

然而，PSP上“携带版”的出现，却将这个系列引入了桃源胜地。很难界定PSP为“《怪物猎人》系列”带来的是怎样一种翻天覆地的革命，总之，在这个画面和操作都略微缩水的硬件平台上，PSP反而爆发出了比PS2更加强悍的号召力与凝聚力——《怪物猎人P》销量暴增至100万！（含廉价版）《怪物猎人P2》销量为160万，《怪物猎人P2G》目前销量已突破200万大关，依照该系列一向长卖的势头来看，这个数字还将持续上涨……对于现在的日系游戏来说，能够卖出这个数字的作品，足以跻身一流大作之林了。

《怪物猎人 携带版》的成功绝非偶然，它集合了众多流行的卖座要素：画面优异（对掌机而言）、操作简便、收集趣味满点、游戏系统庞大且严谨、联机对战乐趣丰厚……最重要的是，这款游戏集合了网络游戏的众多要素，可说让人百玩不厌，而且组队打怪的乐趣也堪称同类作品最高，许多单机模式下难以消灭的怪物在多人联手对付后通常挺不过十分钟。游戏中的各类素材均随机出现，一些稀有素材则非常考验RP（“人品”的缩写，即运气），不反复打上几次是拿不到的，而且各个武具之间的打造素材互相交织，自然多多益善为好，故此就算是老玩家，反复进行同一任务多遍也不会感到丝毫乏味。总之，称其为近年来最耐玩的游戏之一实不为过，每个沉迷在这款游戏中的猎手其游戏时间均是动辄以百小时为单位计算的，这固然与游戏本身的高耐玩度相关，但PSP随玩随放的特性也是重要因素之一。

与当年的《口袋妖怪》类似，《怪物猎人P》的出现也引发了PSP硬件的销售羊群效应，由于游戏最多支持四人联机，而且人越多越方便搞定任务（只要不出现明显的拖油瓶……），故此一个有两或三人联机对战的地方势必会吸引第四到五个人加入，而加入的人数一般也不太可能刚好是四的倍数，于是周围的人会再被陆续说服加入，如此一来就像滚雪球一样越来越大……直到现在，在日本的电车上、咖啡厅里、快餐店里，随处可见拿着PSP狩猎怪物的“猎人们”，就连以游戏中的“回复剂”为原型推出的“怪物猎人清凉饮料”也风靡一时……毫无疑问，在这一两年里，《怪物猎人》渐渐取代了诸多老式的国民级游戏而成为了一种社会现象。

《怪物猎人》之所以在PSP上如此火爆，与其广泛的适用人群也有着密切关系。之前在掌机上风靡的游戏，除了《俄罗斯方块》之外，很少有能做到老少皆宜的，其都有着不算宽松的年龄限制。而《MHP》则真正做到了全年龄、性别、阅历通杀，就算你是个三四十岁的中年上班族，也能在乘地铁的闲暇中拿出PSP打上几只怪物解闷（运气好的话还能遇到几个联机的“猎友”）；就算你是个对游戏接触不多的MM，也会在不知不觉间迷失在追求各类华丽服装搭配的“魔道”上；就算你是个一向对动作游戏苦手的策略类玩家，也可以在联机时作为“支援流”发挥出巨大作用……总之，我们不得不赞叹《怪物猎人》在“携带版”上作出的精心改动，其无一不为游戏的市场泛用性打下了全新的领域与牢固的基础。

说到从家用机版到掌机版的改动，就不得不提其最明显的两个变化了：1.系统的精简化；2.游戏难度降低。在PS2版的游戏中，狩猎世界有季节与昼夜的变化，很多怪物与素材是只有在特定时期的特定时间段才能出现的，故此玩家们若想点名道姓地去打一只怪物还得看点RP，此外，猫厨房的食材也是需要玩家自己在狩猎中慢慢采集的，吃一顿丰盛的猫饭是非常奢侈的事情……相信这两点便足以让习惯了掌机版后再想去体验家用机版的玩家们头大。另外一个方面，游戏难度，降低的就不是一星半点了——确切地说，不是掌机版的难度降低，而是之前家用机版的难度过高，那种绝对堪称是专为动作达人设计的难度足以令大多数新玩家望而却步，这里的难度主要体现在怪物的攻防与HP，以及部分地图设计的苛刻上，在家用机版上，黑角龙简直就是玩家的噩梦——不仅是它那恐怖的攻击力，还有那多得简直打不完的HP，就算是大部分老猎人也只能在40多分钟后因弹尽粮绝而认输。这种情况，在掌机版一般是不可能发生的，直到多年以后Capcom官方为了怀旧而特别推出了“断角龙王”这一下载任务，当面对这只恐怖的断角魔王时，许多老玩家才稍稍找回了一点当年的感觉……总之，这一调低难度的举动其出发点大概是为了缩短任务时间（毕竟掌机游戏讲究的是短小快），但却收到了意想不到的效果，大大降低难度门槛后的局面自然是招揽了比原本多出数倍的玩家（虽然许多人依然认为这是他们有生以来接触过的最难的游戏……），使得系列前景一片大好，市场潜力深不可测。但同时也希望Capcom能够把握好这个度，因降低难度吸引新玩家后却流失了系列神髓的前车之鉴也有不少（如“《无双》系列”），但愿《怪物猎人》不要走上他们的老路。




**资深街机卡饭资格考试：**④经典的“等火车到站”发生在《快打旋风》的第几关？⑤《名将》的女性敌人，是不是均不能剁为两截或烧为灰烬？⑥为什么说《名将》打高分不能用忍者？

# 那些人们

## 在发掘年轻制作人这件事情上，没有哪家公司比Capcom更开明，更成功。

喜欢Capcom的游戏，进而开始关注制造这些游戏的人，我想这是绝大多数“卡饭”的经历。随着游戏在表现力上的日益提升，游戏制作人的个人意图被越来越清晰直接地由他的作品反映出来，这些打动你的游戏风格、游戏细节会因为这个制作人的个人风格而延续到他的下一部作品当中。提起Konami，我们很自然地就会想到“小岛秀夫”这个名字，他简直可以说是“偶像化”制作人的一个标志，而说到Capcom，那可以联想到的名字就太多了——根据你喜欢的游戏，几乎每一个游戏标题都对应一个或者几个人名——因为Capcom可以说是全世界最擅长打“制作人牌”的游戏公司。

◎Gouki

### 三个奇迹
### Three Wonders

自己知道的第一个Capcom制作人是冈本吉起，那个年代他正以“冈本常务”(时任Capcom常务董事)这样称谓在游戏杂志以及游戏展上出现。当时自己对“游戏制作人”这个名称根本就是一知半解，而且这个时常出现在游戏杂志上的中年男人总是一幅吊二郎当的打扮，不知道是游戏杂志的话还以为这是个过气的摇滚歌星——和自己想象中的“游戏制作人”形象差得不是一点半点。不过很快一篇制作人访谈让我彻底扭转了对他的印象——“天啊，我最喜欢的街机游戏几乎都是他做的……”——《快打旋风》、《吞食天地Ⅱ》、《名将》这样的“黄血系列”，再加上《街头霸王》，这几乎就是我早年街机生涯的全部。所以，当去年在东京游戏展上我终于有机会近距离接触他的时候，开口第一句话就是“I love your arcade games!”

早年的Capcom以街机为主，所以也有“街机老铺”之称，在社内共设立了三大游戏研发部门，街机游戏占了两个，另一个是家用机。冈本吉起所在的部门以制作清版过关动作游戏为主，此外从《1942》开始及之后的一系列射击游戏也是出自他们之手，产量之高令人咋舌。可以说你现在还能回忆起的Capcom街机游戏都与冈本吉起和他的团队有关。而除此之外，船水纪孝所在的另一个团队走的则是“少而精”的路线，四个字就足以说明问题——“街头霸王”。关于船水纪孝这位逐渐已经淡出我们视线的游戏制作人，必须要说的是，Capcom成立之后推出的第一款街机游戏《VULGUS》就是由他领衔开发的，绝对可以称得上是Capcom的开国功臣，而我们最近一次听到他的动向，却是出走Capcom，成立自己的游戏公司Craf & Mistar，开发了街机版《龙珠Z》——这也是三四年前的消息了。不过，他的名字会随着“《街头霸王》系列”、“《龙战士》系列”、“《生化危机 逃出生天》系列”而被玩家所铭记——船水纪孝离开Capcom之后，这三大系列中除了还在制作中的《街头霸王Ⅳ》之外的两作再也没有了动静，这也从一个侧面说明，在Capcom，游戏制作人对于一个系列作品的影响力是具有决定性作用的。

要谈起早期的Capcom游戏制作人，藤原得郎就不可不提。第一次听到这个名字，是因为PS2初期一款名叫《毁灭》(Extermination)的动作游戏，日本杂志采访了这款游戏的制作人，也就是藤原得郎。事实上游戏本身的介绍并没能引起自己太多的兴趣，反倒是制作人的介绍文字吸引了我的注意——“《生化危机》的创造者”——后来才知道，藤原得郎与冈本吉起、船水纪孝一起同为Capcom的元老级制作人，在冈本吉起由Konami跳槽到Capcom之后不久，藤原得郎也从Konami追随而来，他为Capcom带来了另一个Capcom早期名作——《魔界村》。一提到这个游戏，可能玩家们脑海中除了浮现出那个只穿内裤跳来跳去的主角亚瑟之外，就是这个游戏的超高难度了。用“Hard”来形容这个游戏是再合适不过了——不仅“难”、“硬派”，而且“核心向”(Hardcore)，用现在的眼光来看当年的这个街机游戏的各种设定，简直就是有点疯狂——而藤原得郎就是这么一位有些偏激的游戏制作人，这在他后期参与策划的几款“《洛克人》系列”中也体现无余——仍然是一个字：“难”！他在构思了《生化危机》的一个基本框架后就离开Capcom单飞，PS上的《我是东巴！》这个怪异但有趣的游戏就出自他的游戏开发团队，而从这两年他与Capcom合作在PSP上推出的《极魔界村》不难看出，他依然对Capcom念念不忘。

### 新英雄时代
### New age of heroes

街机时代的Capcom可以用“辉煌无比”来形容，“动作天尊”、“格斗天尊”这样的称号纷至踏来。而随着任天堂SFC的发售，将热门的街机游戏向家用机移植成为可能，这也是Capcom在家用机市场战略的重中之重，在FC时代，Capcom作为任天堂的6家“特权厂商”之一，赚得盆满钵满，而来到SFC时代，Capcom更是利用《街头霸王Ⅱ》的SFC版达到了顶峰——全球销量达到了630万套！至今依然是Capcom单款游戏的全球销量最好成绩。不过在原创家用主机游戏这个环节上，Capcom却一直比较脆弱——毕竟是制作街机游戏出身，理念与强调单机游戏乐趣和耐玩度的家用机游戏截然不同，Capcom需要有新鲜血液来为公司的发展提供新的动力。

90年代初，Capcom与迪士尼签订了迪士尼动画改编游戏的协议，《米老鼠和唐老鸭》、《阿拉丁》等动画都成为游戏改编的对象。自己还记得第一次玩到SFC版《阿拉丁》时的感受——大比例的角色、流畅的人物动作、动听的音乐、有趣的关卡设计和游戏规则，还有游戏通关后阿拉丁和公主一起乘魔毯飞回王宫时的成就感……很多年之后，自己才知道，这款容量仅为10Mb却让我乐此不疲的游戏的制作者正是自己最喜欢的制作人——三上真司。

从1991年三上真司正式进入Capcom，到1996年《生化危机》正式推出，在这段期间三上真司以他的勤奋和对游戏执着的热情，已经是Capcom内部小有名气的青年制作人，那时已是Capcom游戏开发部门负责人的冈本吉起对三上真司也是青睐有加，当藤原得郎离开Capcom之后，便把藤原得郎未完成的游戏企划交到了三上真司手中。这个被定义为“恐怖冒险动作游戏”的作品就是日后成为PS首个突破100万份销量的原创游戏《生化危机》。关于《生化危机》的诞生，在这里就不再赘述了，但从《生化危机》低调宣传、低调发售(初期仅有10万份的销量)慢慢成长为一个标志性的游戏，我们也可以再次体会到，一款用心去创作的游戏就势必被赋予了其创造者的性格与潜力，《生化危机》成功了，三上真司的命运也从此改变。

三上真司的业余爱好是收集各式各样的钟表——细心的玩家也许立刻就会想到在他负责的游戏当中出现的各种钟表。三上真司的游戏也的确体现出了钟表的特性——精密以及对细节的偏执。《生化危机》之后，三上真司成为第四开发部部长，按照常理说新官上任三把火，理应火速推出新作才是，但喜欢钟表，追求完美的三上真司没有这样做，《生化危机2》推倒重来的故事已经成为听得耳朵都起茧的传奇了，但没想到的是，这样的传奇竟然在6年之后于《生化危机4》又再次上演，可以这样说，三上真司对于Capcom而言，本身就是一个传奇的制作人，他会为Capcom的所有后辈制作人所敬仰。

自从有机会参加E3和TGS展之后，自己就有一个心愿，那就是亲自见上三上真司一面，对他说，“You are a great man!”一半是因为他对创作游戏精益求精的精神，一半是因为他敢做敢言敢当的个性——在《生化危机4》宣布移植PS2之后，三上真司就从此在公众媒体和玩家的视线中消失——他为不能守住这个他根本无法控制的“誓言”而觉得无法面对玩家，直到他离开Capcom，才终于在郑重的道歉之后，重新开始新的游戏创作之路。去年的TGS展自己终于完

**资深街机卡饭资格考试：**⑦“用脚吃东西”指的是哪款游戏？⑧以下哪名敌将不能被枭首：吕布、张辽、徐晃、夏侯杰？⑨“黄血系列”中，哪款游戏放保险的损血量不是固定的？⑩《吞食天地Ⅱ》中，以下哪个敌将不会骑马：夏侯恩、淳于导、徐晃、曹洪？（答案在本文最后找）

成了这个心愿，握住他的手对他说了我一直想说的话并合影签名留念。没有了《生化危机》的三上真司是否还会再次成为业界的焦点？我们期待着。

在《生化危机2》漫长的制作过程中，三上真司也在不断地为自己的第四开发部网罗人才，小林裕幸、加藤弘喜、稻叶敦志、神谷英树等人就是在这个时候加入了第四开发部。这些青年游戏制作人也都逐渐成长为Capcom的骨干开发力量，小林裕幸因《恐龙危机2》成功上位，继而从《鬼泣》初代开始正式涉足游戏制作人的工作，在三上真司离开之后，现在已是第四开发部部长，手握《鬼泣》与《战国BASARA》两大品牌；加藤弘喜担任游戏导演工作的《维罗尼卡》被许多玩家认为是传统《生化危机》中的最强作品；因为《铁骑》让我们认识了稻叶敦志这个对机械有着近乎偏执爱好的游戏制作人，在此之前，几乎没有人会有这个魄力来制作这样的游戏，而当你第一次触摸到《铁骑》控制器的时候你也许就会和我一样，顿时理解了他制作这样一款游戏的目的——这真是一个男人的游戏！至于有着"鬼才"之称的神谷英树，稍稍研究一下他的履历表就会发现，他参与主创的游戏《生化危机2》、《鬼泣》、《红侠乔伊》、《大神》都是那种能够给玩家留下极深刻印象的作品。我有一个朋友第一次看到神谷英树的照片，问我："这人怎么长得和《红侠乔伊》里的主角一模一样？"正因为其强烈的个性与自我表达的欲望，神谷英树才能够创造出这4款风格完全不同的游戏——《生化危机2》中里昂失去艾达的悲伤，《鬼泣》中一场接一场大魄力的BOSS战，《红侠乔伊》中那些极尽喧哗恶搞之能的鬼点子，《大神》中那个"非人类"的主角与用"笔画"来战斗的非凡创意——神谷英树与三上真司一样，都有着把个人色彩带入到游戏当中的能力，他们都是天生的游戏创造者。

洛克人是Capcom的标志性人物，前前后后在20年间总共推出了120款《洛克人》游戏，平均下来一年有6款！在这个超级高产的数字背后，这个可爱的卡通形象的缔造者，正是现任Capcom游戏开发部门总负责人的稻船敬二。在最初加入Capcom的时候，稻船敬二的工作是为《洛克人》绘制角色形象，而随着游戏开发经验的日积月累，稻船敬二在Capcom的职位也一步步向上攀升。稻船敬二的兴趣是收集各式各样的运动鞋，家中有一个专门的储藏室用来存放他从各地收集而来的战利品——他的游戏制作方向也如同他对运动鞋的兴趣那样五花八门，自从1987年加入Capcom以来，由他经手的游戏几乎覆盖了所有的游戏类型，产量也是十分惊人，这也是他与三上真司等人截然不同的地方，他的商业嗅觉使他逐渐成为了Capcom新的顶梁柱。

对于稻船敬二来说，《鬼武者》可以说是他事业的转折点，因为这款游戏，Capcom又一次为PS系主机立了头功——《鬼武者》成为了PS2上首款销量过百万的原创游戏。更为重要的是，《鬼武者》一改游戏公司"手工作坊"的形象，积极地与不同领域的人士合作，从实际的游戏制作角度出发，将游戏真正提升到了"第九艺术"高度；并且，《鬼武者》结局动画中意欲明显的续作预告也折射出Capcom对这款作品商业价值的信心，"明星脸游戏角色"从此成为玩家们津津乐道的话题。

在PS2时代的巅峰时期，Capcom的开发部最多曾经达到过9个之多，这样的布局也与冈本吉起的经营思路有关；随着冈本吉起的离任，稻船敬二大刀阔斧地对Capcom内部进行了部门改革，取消合并了几个业绩不佳的部门，向着"大部委"的构想迈进，这样的举措能够让公司内部资源得到充分调动，某一个游戏系列不再是一个部门的专属产品，这也在一定程度上提高了这个游戏系列的新作推出频率。进入次世代，稻船敬二率先投入人力物力进行次世代通用引擎"MT Framework"的开发现在看来可以说是Capcom在今年顺风顺水的根本原因，从《丧尸围城》开始，《失落的星球》、《鬼泣4》以及将在这个财年内推出的《生化危机5》等Capcom次世代新作都将采用这个次世代通用引擎，这个以PC为开发环境的引擎能够实现高效率的跨平台移植工作，让Capcom从起跑线上就已经遥遥领先其他的日本厂商——Capcom已经很久没享受过这么舒坦的日子了。

## 三度冲击·为未来而战
## 3rd Striker·Fight for the Future

以十年一个阶段来看待Capcom的发展，如今Capcom已步入"第三度冲击"的关键时刻，新生代的游戏制作人们要为未来而战！

目前，我们关注的焦点人物自然是负责《生化危机5》的竹内润，还记得去年TGS展时自己在Capcom展台排队试玩《失落的星球》，就看见负责这款游戏的竹内润正独自站在门口观察玩家们对试玩版的反应，来来往往的玩家对这个戴着眼镜书生气的Capcom工作人员并不在意，不过我想今年如果再看到他，估计会被玩家和媒体记者包围吧。

《鬼武者2》的导演江城元秀算是竹内润的"同期生"，目前他正在瑞典协助那里的"GRIN"工作室完成次世代游戏《生化尖兵》的开发工作。有《鬼武者2》出色的表现，相信《生化尖兵》也会让人眼前一亮！同时他还是刚公布的NDS新作《逆转检察官》的制作人，而原来的"《逆转》系列"制作人巧舟最近并没有什么作品推出，看样子也是在酝酿全新的作品；因为制作《生化危机 安布雷拉历代记》、《生化危机4 Wii版》而走上前台的川田将央现在正与竹内润共同担任《生化危机5》的游戏制作人，一方面让我们看到Capcom对待本作"不容有失"的谨慎态度，另一方面似乎也是在暗示《生化危机5》将会有Wii版？Capcom 25周年"面子工程"之一的《街头霸王Ⅳ》交给了名不见经传的小野义德——之前小野义德惟一一个稍微拿得出手的作品是PS2上的《混沌军势》，此番委以如此重任，相信也是有高人相助；因制作了失败作品《鬼泣2》受到恶评，而后又因《怪物猎人》峰回路转东山再起的制作人田中刚目前也已经离开了Capcom，"接替"他负责领衔制作《怪物猎人 携带版2nd G》的人来头可不小——Capcom现任大老板，首席执行官(CEO)辻本宪三的儿子辻本春宏，Capcom的"皇太子"，在经历了《怪物猎人 携带版2G》的巨大成功之后，辻本春宏21年"基层工作"的生活终于体验结束，现在已经荣升首席运营官(COO)，至于《怪物猎人》由谁来接管，相信很快就会有定论了。

刚刚过去的第二个没有E3的5月，游戏厂商们还是按照自己的节奏在世界各地召开了新作发表会。其中世嘉与新游戏公司"白金"的合作宣言不可能不引起我们"卡饭"的注意——那些熟悉的制作人重出江湖，神谷英树带来了比《鬼泣》更炫更华丽更具想象力的《猎天使魔女》，三上真司也正在秘密开发一款"只有三上真司才做得出的游戏"——"白金"出品的游戏是否真的是"白金"？我们拭目以待。




**资深街机卡饭资格考试**：以下十种情况，你如果亲身经历过，每一种情况加5分。加上前面十个选择题，满分100分，80分以上即为资深街机卡饭，60分以上为准资深街机卡饭。



# 稻船大魔神与Capcom的新生

家族企业模式曾一度被认为形势保守体制落后，难以适应全球化的趋势，然而近年来经济家们突然发现一个出乎意料的结果：研究表明，大型家族企业正在以惊人的速度发展壮大，家族企业在股市中的表现也令人刮目相看。在讲究世袭的日本，家族企业的影响力更为明显，尤其是在风气较为保守的关西，宁可把家底败光也要代代相传的企业比比皆是，但八面风光的家族企业同样不少。日本关西地区最著名的两家游戏公司碰巧都是家族型企业，他们就是任天堂与Capcom。这两个家族型企业经历了同样的浮浮沉沉，然而每次危机他们总能化险为夷，甚至过得越加滋润，在2002～2003年之间他们曾像恋人一样在共同的患难之中恩爱缠绵，现在他们各自走向辉煌。他们打破了关西人的古板形象，以非凡的魄力在两个截然相反的游戏方向上引领业界之潮流。

◎Lancer

## 稻船大魔神

2007年7月，迁本宪三长子迁本春弘从Capcom副社长升任为社长，创始人迁本宪三就任会长，从此退居幕后。同期迁本宪三末子迁本良三因《怪物猎人 携带版 2nd》的热卖而名声鹊起，成为日本游戏界的名制作人，在各种重要场合频频露面。在任天堂早已将经营权交由外人打理之时，Capcom依然坚守家族经营之路，66岁的迁本宪三早已为其三个儿子逐步接管Capcom打好基础。目前迁本家族持有Capcom四分之一左右的股份，其中大股东Cross Road（持股11.47%）的幕后老板正是迁本宪三本人，他另外还个人持有Capcom 4.09%的股份，其余家族成员包括迁本美之（2.83%）、迁本春弘（2.62）、迁本良三（2.62）。除迁本家族外，在Capcom地位最高的外姓人当属稻船敬二，就像在岩田聪和宫本茂的掌管下创造奇迹的任天堂一样，Capcom这个家族企业的新生离不开稻船敬二这位军师，他是一个著名的“销量至上主义者”，人称“稻船大魔神”。

“梦是即便努力仍然无法在现阶段成为现实的东西，而目标是只要努力就可以实现。‘成为游戏制作人’这个目标是只要努力就可以实现的，希望诸位不要将其作为自己的梦。”这是去年4月稻船敬二在日本某游戏学校的开学典礼中发表的演讲。与追求艺术之梦的众多游戏名家不同，稻船敬二是个现实派的制作人，他不喜欢开口闭口谈理想，他更喜欢用“目标”一词取代“理想”，而一旦制定目标，就要“向着目标不停战斗，中途绝不叛逃”。

稻船敬二于1987年毕业于某美术院校，以美工的身分进入Capcom，由于为《洛克人》担当人设而引起高层注意，随后在Capcom的地位扶摇直上。在转职率极高的游戏业界，稻船敬二这种毕业后20多年始终在同一家公司就职的制作人不多，特别是在1990年代初日本业界光景大好之时，曾有过一阵子的转职热，制作人员参与了某热卖游戏的开发后，就迫不及待地抬高自己的价码，跳到另一家公司。Capcom的职员

**资深街机卡饭资格考试：**(1)因为过于投入，用力一拉，竟然将整个摇杆连根拔起。(2)某机台经常漏电，但为了玩游戏，冒着被电的危险也要毅然投币。(3)玩得正开心时突然停电，于是马上和身在机厅的朋友一起占领各大机台，不留下任何空位。然后大家在嘻笑声中等候机厅老板赔币。

流动率很高，尤其是早期与其素有渊源的SNK时常公然挖角，稻船敬二并非丝毫不为所动，他承认曾数次想过要“见异思迁”，但他不想在目标未完成之时当个逃兵。

稻船敬二认为在游戏开发过程中存在各种各样的“墙”，最大的一面墙就是制作人与游戏公司之间在游戏制作理念上的隔膜。制作人想做的是“有趣的游戏”，而公司需要的是“畅销的游戏”，二者之间永远都存在一堵墙。除此之外，公司体制、人际关系、运气等都是游戏开发者必然会遇到的“墙”，关键在于碰到这些墙时，你是折返还是翻墙而过？

稻船敬二碰到的第一面墙是“运气之墙”，刚刚进入Capcom的他正好赶上公司人手极度不足，上班第一天就被投入了最前线，负责最早的FC原创动作游戏《洛克人》的人物设计，除背景外的一切美术设计工作几乎都由他包办。对公司结构和工作流程都没搞清楚的稻船敬二硬生生地接下了这个任务。虽然《洛克人》第一作反响一般，但第二作获得出色销量，并打入海外市场。稻船敬二对自己的表现颇为得意，满心期待地等到年末发奖金的时节，却发现他的冬季奖金比同期进公司的另一位美工低许多。这位美工参与制作的第一款游戏是《街头霸王》，只是负责制作了毫无技术含量的分数显示效果，但由于当时的Capcom主力在街机部门，家用机大多是移植游戏，因此底薪和奖金都不如街机部门。到了第二年，该美工的底薪也要比稻船高许多，这令他更为郁闷，时刻都有辞职的念头。

稻船敬二是大器晚成型制作人，在Capcom的前几年一直有势无运，虽然设计了Capcom的吉祥物洛克人，但Capcom的公司体制却是重理轻美，程序与策划的重要程度很高，而美工和音效人员的职业前景极窄，撑死混个课长，与部长职务几乎不可能沾边。稻船敬二在Capcom当了几年美工之后，参与制作了众多热卖大作，逐渐显露头角。他发现在Capcom的美工生涯已经没有更大的发展空间，于是他采取迂回路线，积极参加社内的定期企划培训，转攻策划，最终实现了成为部长的目标。

1995年，Capcom社内体制发生变化，采用了业界流行的制作人制度，稻船敬二成功挤入了首批制作人行列，从此平步青云，很快成为外界熟知的业内名人。《鬼武者》销量顺利突破100万之后，稻船敬二与三上真司成为Capcom两大代表性制作人，三上真司率领的第四开发部由于站错队，将自己的前途命运全部压在薄命的NGC身上，终于因为销量原因与迁本家族关系恶化。同时，一手提拔了三上真司的冈本吉起也遭到牵连，巨额的亏损让Capcom下定决心进行大刀阔斧的改革，18个游戏开发项目被砍，冈本吉起的游戏开发总指挥权被剥夺。2003年春，真正的指挥权完全转移到迁本春弘手中，三上真司的第4开发部部长职务被解除。冈本吉起充满怨恨地离开Capcom之后，Capcom社内关系高度紧张，三上真司成为一颗随时可能爆发的定时炸弹，在种种媒体访谈中能够明显感觉到他对经营层的恨意。《生化危机4》移籍PS2的决定公布之后，三上心灰意冷，去意已决。

在Capcom的这个大变革时期里，稻船敬二成为最后的赢家，销量至上主义的游戏开发思想使其深得迁本家族的宠爱。在冈本吉起与三上真司被弃用之后，迁本家族顺水推舟地将软件开发总指挥的诱人职位交给了稻船敬二，冈本吉起及其心腹党羽们在这场“暴乱”之中被迁本家族悉数扫地出门，这是Capcom人才流失最严重的时期，同时也是其补充新鲜血液最迅速的时期。这个时期之后，Capcom开始了经营领导为迁本春弘为中心，游戏开发以稻船敬二为中心的新局面。对此稻船敬二的欣喜之情溢于言表，美国《GameInformer》杂志曾访问其对三上真司等人才相继离去的看法，稻船面带微笑地说：“我认为这对我们的整体运作不是一件坏事，因为公司里有不平衡的现象，一些人的存在打乱了平衡，他们要么拖慢项目进度，要么就是预算超支，导致所有其他人要努力填补他们的漏洞。过去一年里发生了一些改变，这在一定




程度上减轻了其他人肩上的负担，实际上改善了所有人的处境。”

## 名模的诱惑

在Capcom的大变革时期里，曾有人断定充满市井气的稻船敬二和迁本春弘会最终将Capcom带向灭亡的深渊。表面上那是Capcom不思进取的一个时期，多款游戏为赶档期而匆匆推出，成本高昂的项目则被相继推迟。几年后，当我们回顾历史，会发现这才是Capcom最积极向上的时代。为了响应索尼微软等硬件商对网络时代的号召，Capcom三太子迁本良三亲自率领精兵强将研发PS2网络游戏，虽因大环境的约束而难有大作为，但总算创造了《怪物猎人》这种叫好又叫座的精品系列，为今后的网络发展打下了扎实的基础。

稻船敬二的一贯主张是“新主机必然要有反映其特点的新类型游戏”，即使意味着失败也要大胆尝试，这种理念与技术强劲的一些欧美厂商极为相似。一贯重视欧美市场的稻船敬二看到了通过X360在欧美扩大影响力的机会，大胆说服迁本家族投入巨资研发次世代引擎。2004年9月，MT Framework引擎投入开发，次年1月，以该引擎为基础的《丧尸围城》投入开发。那时日本的绝大多数游戏公司仍停留在PS2时代的游戏开发思维，对次世代技术充耳不闻，为日后大大落后于欧美埋下了祸根。

2007年的游戏开发者大会中，稻船敬二批判日本游戏公司对次世代游戏“过于胆怯”，没有投入资金和时间的魄力与胆识，在新作开发上畏首畏尾，造成了如今的被动局面。即便是作风较为大胆的Capcom也曾有犹豫的时候。《丧尸围城》项目启动后没多久，《失落的星球》紧随而来。同时在X360上投入两个大项目的大胆举措曾在Capcom引起激烈辩论。迁本家族虽然信赖稻船，但根据过去的经验，Capcom在非索尼系主机上开发的独占游戏难以有大作为，更何况是在日本前景堪忧的X360？经营层看到企划书中惊人的预算金额后当即回绝。稻船敬二提议同时开发两款游戏的原因也是信心不足，他认为如果同时开发两款方向完全不同的游戏，就算其中一款失败，另外一款至少应该会挽回一些损失，况且同时开发两个技术基础相同的游戏，两个团队之间可以共用某些研究成果，弥补对方的不足。为了说服经营层，稻船敬二率领一个先期小组用了三个多月的时间制作了一个游戏DEMO，经营层看过之后虽觉得有趣，但在仔细思考之后还是否决了稻船的提案。接下来的六个多月时间里，稻船敬二一方面力排众议，依仗其游戏开发的最高统帅权让开发组继续制作，另一方面不知疲倦地游说经营层，不断强调为新主机开发新游戏的重要性，以及该游戏在欧美市场的潜力。对扩大海外业务野心勃勃的迁本春弘最终在欧美市场的诱惑下批准了稻船敬二的X360支持计划。

2008年5月美国游戏开发者网站Gamasutra对冈本吉起的一次访谈中，记者将MT Framework称为“日本惟一一款真正的次世代游戏引擎”，对Capcom从未停止过抨击的冈本吉起也毫不掩饰其对该引擎的敬意，自称：“我们也很想开发出那样的引擎，因为我想知道在我体内是否还流淌着Capcom的血液……”这里所谓“Capcom的血液”正是积极迎合时代变迁的创新之血，引导创新的原动力则是游戏制作人。公司经营层对游戏开发层面不了解，经营思维难免向着续作化的方向偏移。稻船敬二的理论是“在预算方面与经营层持续作战是身为一名游戏制作人的责任与义务”，与性格直率的三上真司等名制作人不同，稻船敬二处事圆滑，当初《鬼武者》投入开发时，他向经营层形容该作是“《生化危机》式的武士游戏”，对于《丧尸围城》，他的描述是“集《GTA》、《生化危机》等在海外大受欢迎的诸多要素”，经营层在他的游说下不仅批准了项目，还在后期紧急追加了宣传预算。

稻船敬二能够获得经营层的信赖，是因为他的游戏开发理念以商业性为第一考量。四叶草工作室被关闭时，稻船敬二对《新闻周刊》的记者说：“游戏是一

**资深街机卡饭资格考试：**(4)因为投币没有反应(俗称“投空”、“吃币”)而与老板交涉过不下十次。(5)因为玩游戏而与人发生过争执(有动手打架者不加分)。(6)曾在街机厅中被人敲诈过游戏币(敲诈别人的减分)。(7)能够一币通关任何一款Capcom街机游戏。

种商品，制作人的职责是做出好卖的游戏。《大神》与《红侠乔伊》都是出色的游戏，作为游戏导演，他们是优秀的，但他们并非称职的制作人。”比起追求曲高和寡的艺术性，稻船敬二更在意吸引大众化玩家的流行元素，他会给《鬼武者》寻找明星代言人，会用成吨的血浆和满屏的丧尸满足嗜血的玩家，用巨大的怪物和壮观的爆炸让玩家投身于冰雪世界。利用次世代的技术，他把Capcom游戏对于感官刺激的追求推向极致。如果说四叶草是Capcom作品艺术性的代表，稻船敬二则是商业性的代表，《失落的星球》就是一部彻彻底底的商业片，《Gamepro》杂志对此作有一个经典评价：“玩《失落的星球》就像与一个脾气火爆的超级名模约会：她绝对漂亮，却也麻烦不断。”虽然媒体评价不算太高，它的销量却顺利突破150万。说到底，有几个男人能抗拒超级名模的诱惑呢？

引擎技术对游戏的促销作用从未如此明显，凡是在X360和PS3上销量过百万的游戏，除《吉他英雄》之类音乐游戏外，绝大多数都要有可圈可点的游戏画面。次世代游戏是一项昂贵的娱乐，高清电视、主机和游戏软件本身都不便宜，花了这么多钱自然要享受真正的高清娱乐，要是没有漂亮的画面，发行商自己都不好意思拿出手。这跟约会名模是一个道理，既然要花血本，自然要挑个有姿有色的。在MT Framework的开发中，Capcom的次世代技术走在了世界的前列，在大制作、大风险的次世代战场上更加从容不迫，通用游戏引擎的泛用性特点使其游戏平均开发成本大大降低，Capcom作品畅快淋漓的特点也更易于在欧美主战场上“载币而归”。这接连几部作品的成功让迁本春弘和稻船敬二大受鼓舞，在次世代市场上完全走向欧美模式，在其他日厂们流着口水徘徊在欧美市场外围时，Capcom已俨然将自己变成了一家欧美厂商。



## 墙头草精神

Capcom的墙头草历史悠久，早在《街霸II》时代就发生过数起令人发指的移植与加强版事件，十几年来在人们的斥责声中依旧死性难改。2007年里相继发生的《鬼泣4》跨平台与《怪物猎人3》移籍事件再度将Capcom的本色暴露无遗。跨平台是大势所趋，大多数欧美厂商都是从一开始就摆出跨平台的立场，游戏作品欧美味较浓的Capcom实施跨平台战略本无可厚非，它的邪恶之处在于总是给自己的跨平台战略掩上一层独占的遮羞布，欺骗了各主机阵营Fanboy们幼小的心灵，为次世代的口水战煽风点火，这甚至已经成为Capcom的一种造势手段。

2007年3月，《鬼泣4》宣布跨平台时引致数万人联名抗议，在激烈的争论中，《鬼泣4》成为系列关注度最高的一作。“《鬼泣》系列”的执掌者是三上真司培养出来的小林裕幸，他曾负责了PS2版《生化危机4》的移植，被认为是倾向于索尼系的制作人，《鬼泣4》分配给PS3独占按理说是顺理成章的事。可惜这时的稻船敬二已不像当初对PS2鞠躬尽瘁，PS3初期的恶劣表现也让经营层不得不重新考虑在PS3上的投资比例。微软的日本战略是以公关为基础，勾搭水性杨花的Capcom可谓毫无难度，善于在日本进行“制作人公关”的微软想必也是给了稻船敬二不少甜头，否则他也不会有如此耐性，用一年多的时间苦口婆心地游说经营层鼎力支持X360。有了《丧尸围城》与《失落的星球》这两个先例，《鬼泣4》也没理由不照顾X360资金雄厚的玩家们。

2008年2月，Capcom宣布《鬼泣4》发售不到一个月出货量即突破200万，最后的销量是230万，在Capcom的历史上排名第7。PS3与X360用户群极为接近，《鬼泣4》的两个版本销量也是旗鼓相当，跨平台实为明智之举，而《怪物猎人3》转投Wii则是完全出乎人们意料的意外举动，也因此成为2007年最具轰动性的事件之一。这起事件发生之前的大约半年前，迁本良三还在索尼特派记者的专访中谈笑风生地讨论游戏开发趣事，同时简要展望了PS3的《怪物猎人3》，不料在半年后《怪物猎人3》嫁作他人妇，PS3版计划取消。《怪物猎人3》转投Wii事发突然，就像几年前《生化危机》全线转投NGC一样，这是一个令人匪夷所思的决定。2007年3月发售的《怪物猎人 携带版 2nd》销量突破预期，该系列正是在索尼系主机上发展的大好年华，虽说Wii前途光明，但《怪物猎人》这么一个强调画面与网络的游戏实在是与Wii完全不搭调。Capcom此举恐怕是对PS3在日本的发展前景已不抱希望，将Wii认定为将统一日本家用机市场的王者，《怪物猎人》是目前Capcom在日本国内最有影响力的品牌，在海外却难有作为，因此自然要选择一台在日本最有实力的主机。

《鬼泣4》的跨平台与《怪物猎人3》的移籍已经清晰勾勒了Capcom的次世代游戏战略，在欧美市场以PS3和X360并重、日本以Wii为主力将成为今后相当长一段时间内Capcom的发展思路。其中欧美市场是Capcom的重中之重。在Capcom公布的2008财年计划中，《生化危机5》的目标销量为230万，《生化尖兵》150万，与多数欧美厂商一样，PS3+X360仍将是Capcom的主要收入来源。而在Wii上Capcom也摸出了门道，低投资的《生化危机4 Wii版》和《生化危机 安布雷拉历代记》销量双双过百万，当初冒天下之大不韪让NGC独占《生化》的举措为任天堂系主机培养出不少新《生化》迷，现在正是Capcom收获回报的时候。除了为日本贴身打造的一线大作之外，Capcom在Wii上还有诸多冷饭可炒，照搬《生化危机4 Wii版》成功经验的《生化危机0 Wii版》即将于7月闪亮登场。但名作复刻与加强版也不是百试百灵的妙药，《战国BASARA 英雄外传》Wii版销量只有几千套，《大神》Wii版在美国销量不到10万，《生化危机0 Wii版》也难以再创《生化危机4 Wii版》的辉煌。为主机特点贴身打造的游戏才能有出色销量，这是雷打不动的真理，但在Wii的身上，最后是否好卖还要靠一些运气因素。卖力宣传的《我们爱高尔夫》销量不到3万套，充满想像力的《宝岛Z》在日本销量同样不到3万，却在欧美卖掉了35万，在Wii上销售的游戏实在有太多的意外，至今仍未有一家第三方胆敢声称自己掌握了Wii的制胜之道。

## 革新者的未来

2008年6月11日是Capcom的25周岁生日，为表庆祝，Capcom大宴八方，将每股分红从15日元提高到20日元，让所有持股者共同感受Capcom连续两年增收的欣喜。上个财年里，Capcom运营利润达131亿日元，是其成立以来的第二佳绩。Capcom预计其新财年营业收入与利润都将创造历史最高纪录，营业额预计可达953亿日元，利润148亿日元。从已知的游戏阵容尚无法推论出如此出色的业绩，《生化危机5》十有八九是在财年末上市，从而让两个财年都有所保障；而Capcom的本财年计划中必然还隐藏着几个未露面的大作，已确定推出PS3和X360版的《街头霸王IV》2008财年内问世亦非奢望。趁着25周年的契机，Capcom的诸多名作也在通过PSN和XBLA复活，历史的遗产与新生的辉煌共聚一堂，在业界发展的各种方向上，目光敏锐的Capcom都已做好准备。

新一代的管理者与新一代的游戏开发者们正在为Capcom这个传统的家族企业注入新鲜的活力，在大并购的潮流中，坚持独立发展的Capcom证明了家族型企业生命力的经久不衰，强势的领导使其总能通过大胆的变革迎接时代的过渡。在创新至上的游戏产业，成功永远是属于有魄力、有胆识的革新者！

**资深街机卡饭资格考试**：(8)在游戏厅被老师或家长生擒过至少一次。(9)曾经至少一次逃课去玩街机(学校组织看电影或开运动会时开溜也算)。(10)在1995年之前知道Capcom是制作“黄血系列”的游戏公司。

# Capcom编年史

| | |
|---|---|
| 1979年5月 | 以开发和销售电子应用游戏器械为目的的I.R.M.公司于大阪府松原市成立，资本金为1000万日元。 |
| 1981年5月 | I.R.M旗下的子公司Capsule Computer成立。 |
| 1981年9月 | 公司名更改为SANBI，总部搬到大阪府羽曳野市。 |
| 1983年6月11日 | 软件销售部门Capcom于大阪市平野区正式成立，注册资本金为1000万日元。 |
| 1983年7月 | 推出第一款独立知识产权的博彩用街机《Little League》。 |
| 1983年10月 | 于东京新宿区成立东京分公司。 |
| 1983年12月 | 开设直营街机厅"Acty24"。 |
| 1984年5月 | 推出第一款真正的街机视频游戏《Vulgus》。 |
| 1985年8月 | 于美国加利福尼亚州成立Capcom USA，负责Capcom产品在美国的销售。 |
| 1985年12月 | 在FC上推出其第一款家用机游戏《1942》。 |
| 1987年8月 | 《街头霸王》上市。 |
| 1987年12月 | 《洛克人》诞生，并成为Capcom的吉祥物。 |
| 1988年7月 | 标志着Capcom街机游戏新时代的CPS街机基板推出，首款游戏为《失落的世界》。 |
| 1989年1月 | 软件销售部门Capcom与总公司SANBI合并，公司名正式确立为Capcom，总部搬到大阪市东区。 |
| 1989年8月 | 于英国伦敦设立办事处，打入欧洲市场。 |
| 1989年12月 | 《快打旋风》上市。 |
| 1990年10月 | 在日本证券业协会注册，成为日本柜台交易市场(OTC)上场企业。 |
| 1991年2月 | 收购YUNIKA公司，将其纳为全资子公司。 |
| 1991年3月 | 《街头霸王II》上市，开启2D格斗游戏时代。 |
| 1991年12月 | 将YUNIKA公司更名为CAPTRON公司。 |
| 1992年6月 | 《街头霸王II》SFC版上市，成为迄今为止Capcom销量最高的家用机游戏。 |
| 1993年7月 | 在香港成立Capcom ASIA，向中国和东南亚国家销售其产品。 |
| 1993年7月 | 新泻县最大的街机厅"CapcoCircus新泻东店"开张。 |
| 1993年10月 | 股票在大阪证券交易所二板上市。 |
| 1994年5月 | Capcom上野事业所竣工。 |
| 1994年7月 | 位于大阪市中央区内平野町的Capcom总部大楼竣工。 |
| 1994年8月 | 动画电影版《街头霸王II》公映。 |
| 1994年12月 | 电影版《街头霸王》公映。 |
| 1995年4月 | 电视动画版《街头霸王II V》开播。 |
| 1995年6月 | 成立Capcom Entertainment和Capcom Digital Studios(后更名为Capcom Studio 8)，由Capcom USA持股，目的是扩大在美国的业务规模。 |
| 1996年3月 | 《生化危机》发售，恐怖生存游戏时代到来。 |
| 1997年4月 | 成立以剧本制作为中心，同时进行游戏企划和开发的子公司Flagship。 |
| 1999年9月 | 股票在大阪证券交易所一板上市。 |
| 2000年10月 | 股票在东京证券交易所一板上市。 |
| 2001年1月 | 《鬼武者》发售，成为PS2上第一款销量过百万的游戏。 |
| 2001年8月 | 《鬼泣》发售，赋予动作类游戏以全新面貌。 |
| 2001年9月 | Capcom第4开发部在NGC发售前一天召开发布会，宣布今后《生化危机》正统系列作将由NGC独占，引起业界哗然。 |
| 2001年9月 | 成立全资子公司Capcom Charbo，从事手机等通讯设备的服务支持。 |
| 2001年10月 | GBA游戏《逆转裁判》发售，创造"法庭战斗游戏"新类型。 |
| 2002年3月 | 电影版《生化危机》公映，全球票房收入超过1.2亿美元，该系列成为游戏改编类电影最成功的典范。 |
| 2002年5月 | Capcom社长辻本宪三成为日本电脑娱乐供应商协会(CESA)会长。 |
| 2002年11月 | Capcom一口气公开5款NGC独占游戏。 |
| 2002年11月 | 在英国成立CE EUROPE。 |
| 2003年2月 | 在德国成立CEG INTERACTIVE ENTERTAINMENT。 |
| 2004年2月 | 进军书刊出版行业，第一弹为《鬼武者3》的攻略本。 |
| 2004年7月 | 聚集三上真司等名制作人的四叶草工作室成立，员工数量为64人。 |
| 2004年10月 | PS2版《怪物猎人》获得第8届CESA最优秀游戏大奖。 |
| 2006年6月 | 在美国成立Capcom Interactive，负责为海外市场开发和发行手机游戏。 |
| 2006年10月 | 与DWANGO公司合资成立DALETTO公司，负责运营门户网站。 |
| 2006年10月 | 由于经营不善，四叶草工作室解散。 |
| 2007年1月 | 《失落的星球》、《丧尸围城》销量双双突破百万，标志着Capcom次世代的新生。 |
| 2007年3月 | 在韩国成立Capcom Entertainment Korea，负责亚洲市场的产品营销。 |
| 2007年3月 | 《怪物猎人 携带版 2nd》发售，成为Capcom首款双白金级掌机游戏。 |
| 2008年3月 | 《怪物猎人 携带版 2nd G》发售，成为日本国内首款双白金级PSP游戏。 |

CAPCOM®

# Capcom百万大作销量榜

统计截止时间为2008年3月31日

| 排名 | 发售月份 | 游戏名 | 主机 | 销量 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1992年6月 | 街头霸王II | SFC | 630万 |
| 2 | 1998年1月 | 生化危机2 | PS | 496万 |
| 3 | 1993年7月 | 街头霸王II Turbo | SFC | 410万 |
| 4 | 1999年9月 | 生化危机3 | PS | 350万 |
| 5 | 1996年3月 | 生化危机 | PS | 275万 |
| 6 | 1999年7月 | 恐龙危机 | PS | 240万 |
| 7 | 2008年1月 | 鬼泣4 | PS3/X360 | 230万 |
| 8 | 2001年8月 | 鬼泣 | PS2 | 216万 |
| 9 | 2007年2月 | 怪物猎人 携带版 2nd | PSP | 215万 |
| 10 | 2001年1月 | 鬼武者 | PS2 | 202万 |
| 11 | 2005年12月 | 生化危机4 | PS2 | 200万 |
| 12 | 1994年6月 | 超级街头霸王II | SFC | 200万 |
| 13 | 2002年3月 | 鬼武者2 | PS2 | 199万 |
| 14 | 1993年11月 | 阿拉丁 | SFC | 175万 |
| 15 | 2003年1月 | 鬼泣2 | PS2 | 170万 |
| 16 | 1990年1月 | 唐老鸭俱乐部 | FC | 167万 |
| 17 | 1993年9月 | 街头霸王II' Plus | MD | 165万 |
| 18 | 1986年6月 | 魔界村 | FC | 164万 |
| 19 | 2005年1月 | 生化危机4 | NGC | 160万 |
| 20 | 2004年2月 | 鬼武者3 | PS2 | 152万 |
| 21 | 1988年12月 | 洛克人2 | FC | 151万 |
| 22 | 2006年12月 | 失落的星球 极点危机 | X360 | 150万 |
| 23 | 1990年12月 | 快打旋风 | SFC | 148万 |
| 24 | 2003年12月 | 生化危机 逃出生天 | PS2 | 145万 |
| 25 | 1990年9月 | 唐老鸭俱乐部 | GB | 143万 |
| 26 | 2001年3月 | 生化危机 代号维罗尼卡 完全版 | PS2 | 140万 |
| 27 | 2006年8月 | 丧尸围城 | X360 | 140万 |
| 28 | 2002年3月 | 生化危机 | NGC | 135万 |
| 29 | 2003年12月 | 洛克人EXE4 | GBA | 135万 |
| 30 | 2005年2月 | 鬼泣3 | PS2 | 130万 |
| 31 | 2002年11月 | 生化危机0 | NGC | 125万 |
| 32 | 2007年5月 | 生化危机4 Wii版 | Wii | 125万 |
| 33 | 1992年11月 | 米老鼠的神奇大冒险 | SFC | 121万 |
| 34 | 1998年8月 | 生化危机 导演剪辑振动版 | PS | 120万 |
| 35 | 1990年6月 | 松鼠大作战 | FC | 120万 |
| 36 | 2000年9月 | 恐龙危机2 | PS | 119万 |
| 37 | 1993年12月 | 洛克人X | SFC | 116万 |
| 38 | 2005年12月 | 怪物猎人 携带版 | PSP | 115万 |
| 39 | 2000年2月 | 生化危机 代号维罗尼卡 | DC | 114万 |
| 40 | 1986年9月 | 战场之狼 | FC | 114万 |
| 41 | 1997年9月 | 生化危机 导演剪辑版 | PS | 113万 |
| 42 | 1991年10月 | 超魔界村 | SFC | 109万 |
| 43 | 1990年9月 | 洛克人3 | FC | 108万 |
| 44 | 2007年11月 | 生化危机 安布雷拉历代记 | Wii | 105万 |
| 45 | 1993年5月 | 快打旋风2 | SFC | 103万 |
| 46 | 1998年12月 | 街头霸王Zero3 | PS | 100万 |

# Capcom名作系列销量

统计截止时间为2008年3月31日

| 系列名称 | 游戏数量 | 总销量 |
|---|---|---|
| 1942 | 3 | 120万 |
| 魔界村 | 15 | 430万 |
| 战场之狼 | 2 | 120万 |
| 洛克人 | 120 | 2800万 |
| 迪士尼相关 | 33 | 1320万 |
| 快打旋风 | 10 | 320万 |
| 鬼武者 | 12 | 780万 |
| 鬼泣 | 10 | 950万 |
| 怪物猎人 | 10 | 630万 |
| 街头霸王 | 59 | 2500万 |
| 龙战士 | 15 | 300万 |
| 生化危机 | 50 | 3450万 |
| 逆转裁判 | 11 | 280万 |
| 恐龙危机 | 13 | 440万 |



**答案：** ①过关时谁打死BOSS谁就能放保险。②《快打旋风》。③4下。④第2大关第2小关。⑤不是，吐痰的女性敌人就可以。⑥因为忍者可以捡忍者镖当武器，而其他人则算分数。⑦《圆桌武士》。⑧夏侯杰。⑨《卡迪拉克和恐龙》。⑩曹洪，他在游戏中没出场。

# 日本六大RPG巨作 降临X360

## 微软将打造最强RPG世界！






编 星夜 美编 木仙

焦点 OUR FOCUS

由于日本玩家对美式游戏始终无法产生兴趣，X360在日本始终无法打开市场，目前在日本的周销量一直在一千多台左右徘徊，几乎可以说是回天乏术。然而，微软对日本市场依然是锲而不舍，其突破口就是角色扮演游戏（RPG）这种在日本最为流行的游戏类型。不可否认的是，目前X360上的日式角色扮演游戏阵容比PS3强大许多，微软不仅自己投入巨资打造了《蓝龙》、《失落的奥德赛》等角色扮演巨作，同时也通过资金援助与合作开发的方式让众多日本厂商为X360打造重量级游戏。为了改变目前X360在日本的惨淡局面，微软将会继续大打"RPG牌"，这次微软的战略将会以第三方游戏为主。6月10日，微软在东京召开"X360 RPG展示会2008"，一口气公布了6款将会在日本推出的角色扮演游戏巨作，其中包括平台一直未能确定的《星之海洋4》！

### 目前日本已有14款RPG游戏可选购！

发表会刚开始是日本微软游戏事业部部长泉水敬发表讲话，他说："X360发售的两年半时间里，我们一直在努力向大家提供尽可能最出色的游戏体验，提供我们充满自信的游戏作品。我本人也是一个RPG迷，希望能够与合作伙伴一起努力，推出更多的RPG。"微软表示他们要让全球的RPG迷知道，X360将会打造最强的RPG世界，"今后的新世代RPG，将会带来新的感动！"

泉水敬表示，当初Xbox在日本销量不佳，业界和玩家指出的最大问题就是"缺乏RPG"，因此微软为X360投入巨资开发了《蓝龙》、《失落的奥德赛》等大作，可惜仍然没有改变人们的负面印象，因此微软将会持续不断地在日本推出角色扮演游戏大作，X360将绝对是日本玩家可以信赖的主机。而且在今年的E3和东京游戏展中，微软还将有新的惊喜公布。




### X360《薄暮传说》特惠套装8月7日推出

NBGI对X360的支持态度一直非常积极，在《信赖铃音》之后，《薄暮传说》也将成为X360上最值得期待的日式角色扮演游戏大作之一。该作已经确定将于8月7日发售，北美于8月内发售，亚洲为夏季期间，欧洲为2009年。另外，本作的试玩版将于6月中旬通过Xbox LIVE提供下载。现场提供了该试玩版供记者体验，作为该系列的首款X360游戏，本作的画面相当出色。体验版的长度大约是15分钟左右。

为了起到对主机销量的牵引作用，微软将于《薄暮传说》发售同日推出一款同捆特惠套装，售价为37800日元。该套装还将赠送原创面板和收录脚本复制品的原创特典。由于数量有限，因此以先到先得的方式提供。另外，本作主题曲的《钟鸣》是由浅田香织（Bonnie Pink）演唱，其单曲CD将于8月6日发售，原声音乐集将于8月20日发售。目前英文版主题曲已经通过iTunes提供下载。

《薄暮传说》号称是"史上最大规模的《传说》"，NBGI计划将其打造成一个跨媒体的品牌，由角川书店发行的"《传说》系列"漫画月刊第一期也预定于8月7日推出，随后每月10日发行一期，这将是一本专门以"《传说》系列"作品为主题的漫画月刊。

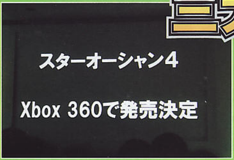



### 《质量效应》、《神鬼寓言2》推出日版



虽然美式角色扮演游戏在日本没有什么市场，但为了给日本玩家更多的选择，《神鬼寓言2》和《质量效应》这两个高质量作品也将会在日本推出，预计将于年内发售。微软Xbox事业部的山内史大表示，在今年末的X360第一方大作中，《神鬼寓言2》是一款最重要的游戏，在日本也会有相当大的宣传规模。

# Square Enix力挺X360 三大RPG巨作将陆续推出




本次"X360 RPG展示会2008"真正的重头戏是在会议的后半部分，微软将大半部分的时间留给了Square Enix。作为日本影响力第一的第三方游戏公司，SE的阵营选择对日本游戏业界有着重要的指示性作用。微软自从进入日本游戏业以来，一直努力游说SE加盟微软阵营。进入X360时代后，由于SE急切的想要打开欧美市场，因此对X360的热情高涨。虽然《最终幻想XIII》这个微软最为梦寐以求的游戏依然是PS3独占，但SE旗下的诸多角色扮演游戏大作都将在X360上推出，而这次公布的3款X360大作都是在欧美市场较具潜力的作品，就算X360在日本依然回天乏术，SE至少可以通过欧美捞回一些投资。

## 《星之海洋4》2009年发售

《星之海洋4》早在去年就已经公布了初步的信息，今年又相继公开了不少游戏画面和影像，但游戏对应平台迟迟未能确认。在此次会议中，Square Enix正式宣布本作将会在X360上推出，发售时间暂定为2009年内。不过在声明中并未表示这是一款X360独占游戏，也没有类似于"限期独占"之类说法，根据之前一些日刊的消息，本作应该还是会有PS3版，只是目前还没有进一步的消息。

制作人山岸功典宣布，《星之海洋4》目前已经定名为《星之海洋4 最后的希望》（Star Ocean 4 The Last Hope）。现场播放了该作的一个预告片，并且这段预告片也已经在Xbox LIVE上提供下载。本作的CG部分由曾经参与了"《最终幻想》系列"的Visual Works公司制作，不仅会在游戏中出现，也将被用于今后的宣传广告。

本作的故事背景是从公元2064年开始，在第三次世界大战中，大规模杀伤性武器的使用让人类文明几乎灭绝，在这近乎绝望的情况下，人们只能将希望放眼宇宙。2070年代，人类成功接触了宇宙文明，并成功开发出空间跳跃航行法，从此迈入了宇宙纪元时代。宇宙历10年，人类展开了首次宇宙开拓之旅，游戏的故事就是由此开始。



## 《无尽的未知》全球同步上市

由于SE王牌制作室tri-Ace的角色扮演游戏有着较强的动作性，在欧美有比较大的发展前景，因此在SE对X360的支持计划中，将tri-Ace作为急先锋，在开发《星之海洋4》的同时，也在为X360打造一个原创角色扮演游戏《无尽的未知》。该作已经公布多时，目前早已进入后期制作阶段，之前已经宣布美版将于9月2日发售，欧版9月5日发售，如今进一步确认日版将于9月11日发售，亚洲其他地区的版本也将同期推出。



作为微软、SE与tri-Ace合作打造的角色扮演游戏巨作，《无尽的未知》规模波澜壮阔，现场进行了该作的操作演示，特别突出介绍了其中的动作部分。在战场上可以即时进入战斗场面，使用道具和调出菜单之类动作都是即时进行。

## 《最后的神迹》X360版限期独占

已经公开了一年多的《最后的神迹》也是一款非常注重欧美市场的角色扮演大作，采用"虚幻引擎3"打造，将会有大魄力的场景和战斗场面，去年初公开时就采用了美刊和日刊同时大篇幅报道的方式，并且以全球同步发售为目标。该作初公开时，原本计划是PS3和X360版同步发售，但在这次的发布会中，SE正式确认X360版将率先上市，预定今年冬季在美日欧三地同步发售。本作制作人上田信之表示，在今年7月份召开的E3展中，将会有本作的进一步消息公开，届时人们将有机会亲手体验本作的魅力。



## X360在日本的最后一击？

6月初微软向全球媒体发邀请函表示将在日本召开"RPG展示会"时，曾引来业界的无数遐想，甚至有不少人猜测《最终幻想XIII》也许将会跨平台推出。但是微软最终还是没能收买这款对日本市场具有决定性意义的大作，尽管如此，以《星之海洋4》为代表的众多角色扮演大作已经让X360具有了诱人的魅力，日本媒体纷纷宣称此次公布的豪华角色扮演游戏阵容将成为X360在日本的"起爆剂"，而且还有传闻称微软将会随着今年末的"日式RPG狂潮"将X360价格降到大众普及化价位，以期一举摆脱颓势。看来差点就被日本玩家判了死刑的X360未必毫无希望，也许翻身的机会依然不大，但只要在日本玩家心目中树立了品牌形象，今后的发展就会顺利许多。

# 游戏情报站

栏目主持 星夜

NEWS
INTERVIEW
EDITOR'S SPOTTING
CRITICISM

新闻 | 业界访谈 | 编辑视点 | 评论

GAME NEWS STATION

## 本期大事记

**5月29日** CESA正式公布了2008东京游戏展的主题海报。

**5月30日** 育碧召开财报会，透露有三个未公开大作正在开发中。

**6月3日** 板垣伴信在《忍者龙剑传II》发售当天宣布辞职，并因报酬原因而起诉Tecmo，当日Tecmo股价暴跌10.16%。

**6月4日** 索尼宣布由SCEE伦敦工作室开发的PS3大作《大逃亡》、《八天》已经终止开发。

**6月4日** Activision宣布《使命召唤4》的全球销量已经超过1000万套。

**6月5日** Take-Two宣布截至5月31日，《横行霸道IV》的全球出货量已经突破1100万套，实际销量850万套。

**6月6日** LucasArts宣布其将会裁员75～100人。

**6月9日** 美国娱乐杂志报道，派拉蒙将会拍摄一部以雅达利公司为题材的传记片，由莱奥纳多·迪卡普里奥主演。

**6月上旬** 《使命召唤 战火世界》正式公开，游戏以二战的硫磺岛战役为舞台。

**6月10日** 苹果召开全球开发者会议，公布了iPhone的游戏计划详情，世嘉的《超级猴球》为首批游戏之一。

**6月10日** 《战神 奥林匹斯之链》的开发商Ready at Dawn公司宣布其今后将不再开发PSP游戏，所有开发工具包已经送返索尼。

**6月10日** 微软在日本召开"X360 RPG展示会2008"，《星之海洋4》确定将推出X360版，《最后的神迹》将为X360限期独占。

## 特报 板垣伴信闪电辞职，Tecmo股价暴跌10%！

最近一段时间《死或生》、《忍者龙剑传》等名作系列的制作人板垣伴信不断发表各种惊人言论，而且在他的言论中，也不乏对Tecmo本社职员以及社长的攻击，不过这是板垣伴信的一贯作风，人们只不过将其视为对《忍者龙剑传II》的一种造势方式。令人意外的是，6月3日，就在《忍者龙剑传II》发售的同一天，板垣伴信宣布辞职，并表示其已经向东京地方法院对Tecmo提出起诉。



■《DOA4》发售庆祝酒会上的板垣伴信。

### 板垣伴信：Tecmo给我造成了精神痛苦！

板垣伴信向全世界的众多游戏媒体发布了一封公开声明，表示其是因为酬劳原因而离开Tecmo，并且要求Tecmo向其赔偿1.48亿日元的应得报酬。板垣伴信在公开声明中说："由于Tecmo没有向我支付游戏成功应得的报酬，而且社长安田善巳对我的不合理、不诚实的言论构成了非法行为，因此我在今年5月14日在东京地方法院向Tecmo提出起诉，要求其赔偿1.48亿日元。该诉状已于5月22日送至被告。"板垣伴信表示，他将于7月1日正式离开Tecmo。

根据板垣伴信所述，在《死或生4》开始开发之前，Tecmo管理层已经同意在该作开发完成后向他和Team Ninja支付"成功报酬"。然而在游戏上市并取得成功后，到了原本应该支付报酬的时候，Tecmo违反了之前的协议，拒绝支付。Tecmo社长安田善巳不仅违反协议，还公然向板垣伴信挑衅，跟他说："如果你对此不满，可以选择辞职或者起诉。"板垣伴信在声明中说："这给我造成了重大的精神痛苦，而且让我的人际关系和职场环境大大恶化。因此我只能向Tecmo提出起诉。"

板垣伴信还指责作为一家在东京证券交易所一板上市的企业，Tecmo和安田善巳的行为令人心寒，他对Tecmo和安田社长的社会责任感提出强烈质疑，并提出谴责。板垣伴信同时对玩家表示抱歉，因为《忍者龙剑传II》成为他开发的最后一个系列作，而且他将永远不可能再制作《死或生5》。但他最后表示："我实在无法再与安田社长共事。"

### Tecmo：板垣伴信人品有问题！

板垣伴信的辞职声明公布当天，Tecmo保持缄默。但由于当日Tecmo的股价暴跌了10.16%，Tecmo意识到了事态的严重性，因此翌日Tecmo也向媒体发布了一封公开函。在这份声明中，除了常见的官方措辞外，也含有新闻稿中较为罕见的、充满感情色彩的发言。

Tecmo在声明中说："Tecmo将会让法院决定结果，并且寻求真实、公平而快速的解决。"Tecmo明确表示《死或生》和《忍者龙剑传》不会因为板垣伴信的离去而停止推出续作，实际上这两大系列目前都已经有续作正在开发中，而Team Ninja也将保持不变。"Team Ninja将会继续保持其游戏品质卓越的开发商形象，他们比过去任何时候都要更专心地投入到新作的开发中。"

鉴于板垣伴信的行为给Tecmo造成了巨大损失，Tecmo在声明中也不留情面地揭了板垣伴信的丑，将曾经闹得沸沸扬扬的性骚扰案(※注)旧事重提，表示在该案告一段落之后进行公司内部说明时，Tecmo曾经督促板垣伴信遵守公司规定专心于自己的职务，然而板垣伴信却片面对公司提出起诉。

至于"成功报酬"这个纠纷焦点，Tecmo表示他们确实是有成功报酬制度，而且每年都有向板垣伴信支付包括《死或生4》在内的成功报酬，但板垣伴信所说的成功报酬与公司目前的制度规定是两码事，虽然有人提出前任经营者时代确实提过此事，但这只是单方面的说法，公司并没有认可该成功报酬。板垣伴信对Tecmo和安田善巳提出的赔偿是其自身的曲解。

最后Tecmo直接质疑了板垣伴信的人品问题，宣称板垣伴信将Team Ninja众多员工投入大量心血开发的游戏视为自己独自的开发成果，而且牵扯到个人原因的诉讼按理是不对外公开的，板垣却肆意将自己的提诉公诸于众，对Tecmo的名誉造成了伤害，也对客户、股东和合作伙伴造成了伤害，Tecmo对此"非常遗憾"。Tecmo同时表示板垣的说法与事实有出入，相信时间会证明一切。

### 板垣与安田的恩怨

从板垣伴信与Tecmo双方发布的新闻稿中可以看出，板垣伴信辞职的最大原因就是其与现任Tecmo社长安田善巳之间的纠纷。安田善巳毕业于京都大学经济学部，曾在日本兴业银行和日本经济产业省就职，后来在CSK（原世嘉母公司）会长大川功的引荐下认识了Tecmo创始人柿原彬人，并进入了Tecmo。2006年1月他成为了Tecmo的社长。而个性嚣张的板垣伴信自认为可功高盖主，在公开场合一向口不择言，得罪了众多公司和个人，给Tecmo带来了很多麻烦，但Tecmo仍然为板垣伴信摆平了性骚扰一案。然而在前社长时代答应向板垣伴信支付的报酬，却因为各种原因在安田善巳担任社长后不了了之，一向任意妄为的板垣于是选择了一种最具轰动性的方式捅破了内幕。相信谁也没有料到，一个制作人的辞职竟然会让一家市值数百亿日元的公司的股价应声下跌10%之巨！



■Tecmo社长安田善巳

**小贴士 TIPS**

**板垣伴信性骚扰案：** 2006年11月Tecmo某女职员控告板垣伴信从2003年9月开始对她进行性骚扰，在她向公司高层反映之后，竟遭到解雇，此女因此要求索赔1000万日元。

## 软件 血战硫磺岛！《使命召唤 战火世界》公开！



Activision宣布《使命召唤4》销量突破1000万套之际，系列最新作也正式浮出水面。英国的X360官方杂志日前全球独家报道了《使命召唤 战火世界》(Call of Duty：World at War)的消息。与之前传闻的一样，本作将会重返二战战场。

本作并非四代的Infinity Ward开发，而是交给了三代的开发商Treyarch工作室，而在目前公布的游戏标题中并没有“5”，这是否意味着Activision对本作信心不足呢？Treyarch工作室的总裁Mark Lamir表示，他们的开发人员已经在尽一切所能制作一款最出色的游戏，“这是一款很酷的游戏，但是老实说可能会让很多人感觉不适……因为它将会是我们所见过的最恐怖的《使命召唤》。”

看过《父辈的旗帜》和《硫磺岛家书》的玩家应该都会对电影中所描述的硫磺岛战役的残酷场面记忆深刻，而本作就是要真实地将那一场血腥的战役呈现给玩家。制作组访问了参加过该战役的老兵，力图将那段暴力而真实的历史重现。例如在目前已知的一个叫做“Makken Raid”的关卡中，以主角的第一人称视点讲述了一位盟军战俘所受的磨难，最后他被日本军刀割喉而死。类似的画面在游戏中屡见不鲜，当玩家在战斗中靠近日军士兵时，他们会抽出军刀战斗。

本作使用了《使命召唤4》的游戏引擎，画面质量绝对会令人满意，而且本作的场景可破坏性大大提高，丛林场景也更加考验次世代主机的性能，玩家还可以使用火焰喷射器烧树烧人。本作将有更多的潜入和侦察作战任务，玩家要充分利用热带岛屿地形的特点，其中一个重要概念就是通过潜水神不知鬼不觉地靠近敌人进行奇袭。游戏中首次加入了游泳和潜水能力，在水中游动的时候速度自然会放慢许多，但是潜入水中就可以躲过敌人的猛烈火力，而与水面上漂浮物的互动也会非常逼真。

本作增加了4人协作模式，单人模式中的主线任务都可以通过4人协作的方式进行，而且可以是通过Xbox LIVE，也可以是通过将多台主机连接。玩家在战斗中可积累点数，用这些点数可以获得新的perk。游戏中会增加更多以车辆和团队战为基础的新模式和新玩法。

本作预计将于今年秋季发售，对应PS3、X360、PS2、Wii和NDS。





## 特报 iPhone 3G游戏计划全面公开，将对NDS造成冲击？



6月10日，苹果在旧金山举报了全球开发者会议，在该会中正式宣布对应3G的第二代iPhone手机将于7月11日发售，8GB版本199美元的低售价令人震惊。同时苹果也宣布了iPhone游戏计划的详情。

苹果宣布，iPhone的游戏下载平台App Store将于7月份上线，通过iPhone 2.0固件更新之后，用户就可以下载各种专门为iPhone定制的游戏，其中世嘉开发的《超级猴球》将与App Store同步上线，售价为9.99美元。本作内容比一般手机游戏丰富许多，甚至比起专业的掌机游戏也是绝不逊色，共收录了110多个关卡，横跨5个世界。而且利用iPhone的动作感应装置，玩家还可以做出减速、加速、倾斜等操作。此外，《孢子》、《吃豆人》等大受关注的游戏也会陆续推出。小于10MB的游戏可以通过移动网络直接下载，容量更大的游戏需要借助Wi-Fi。

《福布斯》杂志认为，iPhone游戏应用的全面展开将会对NDS造成冲击。目前EA、世嘉、NBGI等厂商已经全面加盟iPhone，而且大批公司都跃跃欲试，多点触控型触摸屏和体感操作功能也为厂商开发多样化的创意游戏提供了很大的发挥空间，而且新一代iPhone低廉的价位已经与掌机接近。

## 业界声音

**我承认我们之间存在分歧，比如在各自追求的目标以及开发游戏的方式上，但那并不意味着敌对关系，只是我们各自的追求彼此不同。况且如果真的完全一样的话，那岂不是会变得很无聊吗？**

——最近业界传出Square Enix两大名制作人北濑佳范与野村哲也之间素来不和，而且也正是因为他们关系很僵，因此才分别负责《最终幻想XIII》和《最终幻想Versus XIII》两款游戏的开发。对此北濑佳范在媒体采访时表示，所谓不合只不过是意见相左。他们原本是打算在PS2上开发《最终幻想XIII》，让野村哲也在PS3上制作《最终幻想Versus XIII》。

**不要再开发只有自己才想玩的游戏。**

——不久前，Square Enix宣布其财年收益暴跌，其海外市场的表现已经跌入谷底。最近根据SE的多位内部人士透露，在4月份SE召开了一个激烈的内部会议，高层表示他们准备进行裁员，并要求制作者们“不要再开发只有自己才想玩的游戏”。SE社长和田洋一担忧SE的游戏变得越来越疏远玩家，偏离了主流。虽然目前这则消息并未得到确认，但在过去一年时间里，SE推出的种种冷饭和劣质作品确实引起了众多玩家的反感，而且其中绝大多数游戏都只适合日本市场，与和田洋一提出的将以海外市场为主力的目标背道而驰。

**我为了拯救生命而遭到了惩罚。**

——由于在《横行霸道IV》发售前，Take-Two就已经主动出击状告一直与游戏业为敌的美国著名律师杰克·汤普森，此人最近被佛罗里达州法院剥夺了律师资格，在庭审中，汤普森激动地怒斥法官，声称法官没有权力剥夺他的律师资格，然后他在一片哗然之中愤怒地走出了法庭。随后他写了一份15页的抗议书，声称自己拯救玩家的正义行为遭到了不公正的对待。汤普森还打算控告佛罗里达州长Jeb Bush，认为他是让自己被剥夺律师资格的幕后黑手，另外他还打算控告Take-Two聘请的律师事务所Blank Rome。

**如果这次再失败，微软可能会退出游戏业。**

——市调公司DFC Intelligence最近发布了一份新的预测报告，认为经济的低迷有利于游戏业的发展，因为油价的飙升会让更多人减少出行，将更多的时间用于在家中玩游戏。DFC预测到2012年，Wii将会完全赢得次世代战争，PS3击败X360，销量紧随Wii之后，PS3的软件销量将超过Wii。令人惊讶的是，DFC在报告的最后提出了微软如果失败将退出游戏业的惊人假设。

## 新闻短波

### CELL打造全球最强计算机

IBM近日宣布打造全球最快的超级计算机"Roadrunner"，这种计算机每秒可以进行1000万亿次浮点运算，是目前最快的超级电脑"蓝色基因"的两倍以上。Roadrunner使用了1.3万个CELL处理器，其中每个CELL速度可达4GHz。相比之下，"蓝色基因"使用了212992颗处理器。"Roadruuner"超级计算机的体积相当于288个冰箱，功率约3000千瓦，相当于一个大型购物中心的总耗电量，它将会被用于监控美国的核库存。

### Wii故意缺货

Wedbush Morgan证券分析家Michael Pachter最近向《洛杉矶时报》透露，Wii在美国的严重缺货是任天堂故意为之，因为在过去一段时间里，任天堂向欧洲发货200万台，而美国仅发货50万台，主要原因是欧元比较强势，而美元继续疲软，在欧洲销售利润显然更加丰厚。

### 东京游戏展2008主题海报




CESA于5月29日公布了"东京游戏展2008"的主题海报，该海报采用橘红色配色，众多标有各国语言的红色箭头指向中央如太阳般明亮的"TOKYO GAME SHOW 2008"，其中还有中文"大家一起玩吧！"。本届TGS将于10月9～12日在千叶幕张会展中心举办。

### 《生化奇兵》电影遥遥无期

Take-Two主席Strauss Zelnick近日表示，电影版《生化奇兵》应该不会在《生化奇兵2》发售期间（预计2009年秋）上映，而是要等到《生化奇兵3》。

### 《DQIX》将拯救SE

虽然Square Enix最近宣布其财年收入大大降低，但东京的Cosmo证券公司却将该公司的股票评级调高，SE的股价因此上涨了1.9%。SE股票评级被调高的原因是分析家对《勇者斗恶龙IX》的前景看好，认为该作销量至少可达500万套以上，可以为SE创造200亿日元以上的收入。Cosmo的分析家Oka说："在掌机上推出的《勇者斗恶龙IX》销量达到家用机的两倍完全合理。"Oka认为SE本财年利润可达174亿日元，比SE预计的目标高45%。

## 特报 雅达利传记将开拍，迪卡普里奥主演！


■莱奥纳多·迪卡普里奥

由游戏改编成电影早已不是什么新鲜事，但是将游戏公司的事迹拍摄为电影绝对是所有人都闻所未闻的，然而这种令人难以置信的事现在竟然成为事实，而且还是邀请了大牌明星出演主角。


■诺兰·布什内尔

据美国《综艺》杂志报道，派拉蒙公司目前正筹划拍摄一部名为《雅达利》(Atari)的新电影，而饰演雅达利创始人诺兰·布什内尔(Nolan Bushnell)的正是在《泰坦尼克》、《无间道风云》、《血钻》等影片中有精彩表现的好莱坞当红巨星莱奥纳多·迪卡普里奥！

《雅达利》将会是创造了游戏产业的雅达利公司的传记片，剧本作者为Brian Hecker和Craig Sherman，他们说服了布什内尔，表示将"公正地讲述他的独特故事"。除了这两位剧本作者之外，之前还有其他人也在争夺剧本版权。

布什内尔出生于1943年，被称为是游戏产业之父。1971年，他与朋友一起创办了Syzygy公司，但是这个名字已经被另外一家公司使用，因此他们于1972年将公司更名为Atari。同年他们开发的街机乒乓球游戏《PONG》成为游戏历史上第一款大获成功的游戏。后来雅达利推出了Atari 2600主机，开创了电视游戏产业。1976年，布什内尔将雅达利卖给了华纳公司，然后于1979年离开了该公司。1982年在著名的"ATARI SHOCK"中，雅达利所创造的游戏产业土崩瓦解。而布什内尔本人后来继续创办了20多家公司。最近布什内尔又开始在游戏相关媒体中露面，激烈抨击了现代游戏产业，声称现在的游戏是"纯粹的、不含杂质的垃圾"，还攻击索尼"傲慢而无常"。

## 事件 Take-Two可能将与育碧合并

EA与Take-Two的合并案一拖再拖，双方在价码问题上始终无法达成共识。不久前EA提出的截止日是6月16日，然而最近美国联邦贸易委员会(FTC)也介入了这起并购案的调查，FTC将与EA一起制定一个最终期限，如果在此期限前仍然无法达成共识，EA将会彻底放弃收购，并且停止在公开市场上的恶意收购。因此EA与Take-Two最终能否合并看来还要再等待一段时间才能见分晓，据报道最终的期限应该是7月18日。

于此同时，Take-Two方面表示他们还有其他的并购对象。据《福布斯》报道，育碧很可能是Take-Two的另外一家合并对象。育碧在体育游戏领域很弱，因此可能会通过收购Take-Two获得2K Sports体育游戏品牌。育碧CEO Yves Guillemot表示，他们将会通过收购实现公司的快速发展。在法国财经媒体的采访中，Guillemot表示他们有大约12亿美元的资金可用。

## 软件 PS3重点大作《大逃亡》终止开发！

在E3 2005的索尼展前发布会中公开的众多PS3大作影像里，《大逃亡》(The Getaway)无疑是最令人惊异的游戏之一，其画面已经达到了实拍级别，但是人们同时也意识到这只不过是CG动画。自此之后，该作也曾在后来的几个展会中露面，但是每次都只是公布了CG动画。就在人们几乎将该作遗忘之时，SCEE放出消息：《大逃亡》目前已经停止开发！

SCEE宣布，他们已经终止了伦敦工作室两款作品的开发，除了《大逃亡》外，另外一款游戏《八天》(Eight Days)也是备受关注，但是如今这两款游戏都已经中途流产。SCEE表示他们已经将资源和经费预算转移到其他第一方大作项目。在一份声明中，索尼发言人说："该决定是在我们对所有游戏进行了深入地内部评估之后做出的，我们认为应该将更多的资源用于强化那些接近于完成的项目。"


■《八天》


■《大逃亡》

《八天》是一款结合第三人称视点射击与汽车驾驶的动作射击游戏，而《大逃亡》是类似于《GTA》的自由式游戏，以伦敦为背景，该系列在PS2上有出色表现。实际上SCEE伦敦工作室的主体就是《大逃亡》开发商Team SOHO，该工作室与Camden工作室合并后正式成立了伦敦工作室，代表作还包括《EyeToy》，总共有225名员工。

## 软件 育碧3款神秘大作开发中

今年三月底，由于《彩虹六号 维加斯2》和《刺客信条》的销量超出预期，育碧第三次调高了财年销售预期。5月30日，育碧正式公布了这个财年的业绩，9.28亿欧元的销售收入超过了此前预计的9.2亿欧元，比上一财年提高36%。更加惊人的是，育碧的利润几乎达到了3倍，从4050万欧元提高到1.1亿欧元。而且这还是在育碧花费4800万欧元收购了众多“有形和无形资产”的情况下实现的，其中包括买断汤姆·克兰西作品授权的首批款项（分四次付清）。



■身为育碧吉祥物的雷曼依然是育碧最畅销的游戏系列。

在这次的财报会中，育碧还透露其多款全新游戏正在开发中。育碧CEO Yves Guillemot在声明中说：“展望2008～2009财年，这将会是育碧又一个创纪录的年份。我们现在已经有14个百万级游戏系列，而在这段期间，我们将推出5个全新品牌，以及在休闲游戏领域的新品牌。”在育碧所说的5个新品牌中，已经公布的有4个：《鹰击长空》、《末日战争》、《肖恩·怀特滑雪》与《薄雾》，还有一个是未公开的神秘作品。另外还有两个著名系列的未公开新作也将于年内发售。育碧预测其新财年销售收入将会突破10亿欧元。目前育碧市值已经达到32亿欧元，其中20%股份仍然由EA持有。

**育碧百万大作系列销量榜**

| | |
|---|---|
| 雷曼 | 2200万套 |
| 彩虹六号 | 2000万套 |
| 分裂细胞 | 1900万套 |
| 幽灵行动 | 1600万套 |
| 横冲直撞 | 1400万套 |
| Petz | 1300万套 |
| 波斯王子 | 1100万套 |
| 工人物语 | 700万套 |
| 刺客信条 | 600万套 |
| 战火兄弟连 | 500万套 |
| Imagine | 400万套 |
| 孤岛惊魂 | 400万套 |
| 赤钢铁 | 100万套 |

于此同时育碧也公布了他们的几个百万大作系列销量，令人意外的是，育碧最畅销的游戏系列并非《汤姆·克兰西》中的任何一个系列，而是《雷曼》。

## 事件 《战神 奥林匹斯之链》开发商彻底放弃PSP

Ready at Dawn（※注）是PSP在欧美最重要的开发商，索尼在欧美最畅销的两款第一方游戏《达斯特》与《战神 奥林匹斯之链》都是出自该公司，他们对于PSP性能的掌握可以说是无人能及。然而该公司于6月10日宣布今后将不再开发PSP游戏！

Ready at Dawn在其官方博客的声明中说：“随着日版《奥林匹斯之链》的发售，我们今后将不再开发PSP游戏。今天我们已经将所有的开发工具包送返索尼，对于Ready at Dawn来说，这意味着一个时代的结束。”

Ready at Dawn曾是PSP最坚决的捍卫者，曾经多次在媒体上赞美PSP的性能，抨击其他厂商对PSP的消极态度。但是今年3月份该公司首次透露今后可能不会再为PSP开发游戏，具体原因目前仍未透露。虽然PSP现在在日本大展雄风，但是在欧美的软硬件销量都相当惨淡，最近育碧高层也表示索尼的PSP战略迷失了方向，SCEE总裁David Reeves也承认PSP在欧美缺乏游戏。



▶最近刚在美国上市的《战神 奥林匹斯之链》PSP套装销量不算太理想。

## 本期关注数字



**1000万** Activision于6月4日宣布，《使命召唤4》的销量已经超过1000万套。开发商Infinity Ward主管Vince Zampella并未透露各大版本（X360、PS3、PC、NDS）的销量数据，但他表示X360版销量最高。所有千万级游戏都是具有划时代意义的作品，而目前《使命召唤4》已经成为全世界第一款销量超过千万的主视角射击游戏，对于这种游戏类型有着里程碑式的意义。

**1100万** Take-Two于6月5日宣布，截至5月31日，《横行霸道IV》的全球出货量已经突破1100万套，实际销量850万套。由于该作销售情况超出了人们的预期，目前有分析家认为《横行霸道IV》年内销量有望突破1500万套，今年下半年其销量将重返销量榜高位。

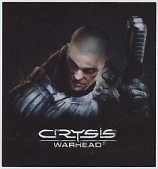
由于Take-Two的上一个财季是在4月30日结束，即《GTAIV》发售的2天后，因此其季度收入比去年同期大幅提高了162%，从2亿美元增加到5.4亿美元，而路透社分析家估计的是3.22亿美元。Take-Two的季度利润为9820万美元，去年同期为亏损5120万美元。Take-Two还透露他们在这个财季里支付了380万美元的“专业费用和律师费”，主要是与EA的收购请求有关。另外，Take-Two表示目前他们有33款游戏正在开发中。



## 新闻短波

**《孤岛危机 弹头》确定**

之前有消息称Crytek公司注册了一个名为《孤岛危机 弹头》（Crysis Warhead）的新商标，现在Crytek正式开放了该作的官方网站，不过目前并未提供详情介绍，但可以确定该作会在PC上推出，是否会有家用机版未能确定。





**LucasArts大裁员**

《星球大战》发行商LucasArts于6月6日宣布其将会裁员75～100人，其中包括产品开发部副总裁Peter Hirschmann和《乐高星球大战》制作人Shawn Storc。LucasArts表示此次裁员不会影响其目前的游戏开发项目。LucasArts此次裁员的主要原因是要改变公司的经营方式，今后该公司的大多数游戏都将外包给其他工作室。

**Wii版《生化危机0》不推出美版**

Capcom日前表示，日版的《生化危机0》Wii版公布时，很多美国玩家表示反感，因此该作将不会推出美版。

**《机车风暴》PS3套装停止供应**

SCEA日前确认，附赠《机车风暴》的美版80GB版PS3套装已经停止供应，其中一个重要原因是索尼最近在主推《潜龙谍影4》的80GB版PS3套装。

**金属蓝PSP**

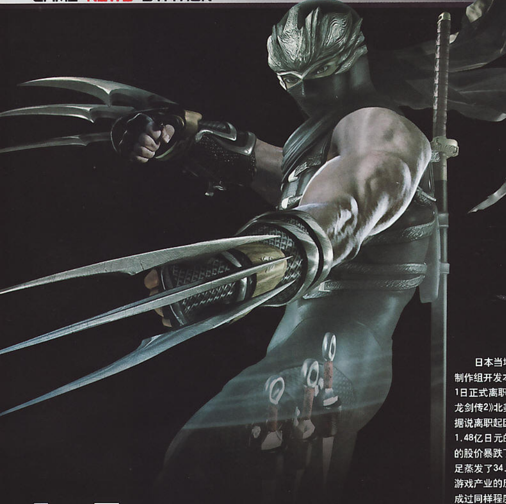
索尼将于7月17日在日本推出金属蓝新版PSP，普通版售价23800日元，带有移动电视接收装置1SEG的套装售价29800日元。



**《摇滚乐队 日本》**

Harmonix公司最近宣布将会把销量超过300万套的《摇滚乐队》打入日本，这款《摇滚乐队 日本》将会是完全面向日本打造，收录了众多日本艺人的歌曲，它将成为第一款美国厂商专为日本打造的音乐游戏。水口哲也的Q Entertainment将会与Harmonix合作，确保该作将会符合日本人的口味。

**小贴士 TIPS** Ready at Dawn：创办于2003年，不少员工都是来自顽皮狗工作室和暴雪公司，他们开发的第一款游戏就是PSP的《达斯特》，后来也为Capcom开发了Wii版《大神》。



# 绝不低头？

日本当地时间2008年6月3日下午14时30分，Tecmo旗下Team Ninja制作组开发本部长板垣伴信通过助理向各大新闻媒体发布了即将于7月1日正式离职的公开声明，这一天恰好也是他领军开发的X360版《忍者龙剑传2》北美版公开发行之日，他的行动显然暗中酝酿筹划了许久。据说离职起因是Tecmo社长安田善巳未能兑现《死或生4》顺利完工的约1.48亿日元的奖金许诺，但就在离职声明发布次日(6月4日)，Tecmo的股价暴跌了10.16%，位列东京证交所跌幅榜首，该社仅一天内就足足蒸发了34.8亿日元的市值(超过该社去年全年的纯利润)。回顾日本游戏产业的历史，只有10年前GB之父横井军平离开任天堂时才曾经造成过同样程度的市场波动，当时任天堂的股价下跌也不过9%左右，板垣伴信这个争议人物已经在不经意间又刷新了一项业界新记录。

文 Darkbaby 美编 NINA

## 一、绝不低头

板垣伴信此人出道以来的作为，说好听点是恃才傲物，说难听的就是极端桀骜不驯，活脱脱一个是非场中的风云儿。然而虽然同为性情中人，板垣伴信却绝不似三上真司那般天真豁达，其心计思虑之深在日本业界也足以算得上翘楚。作为一个二流厂商旗下的无名制作人，要在人才济济的业内崭露头角谈何容易，奇言异行乃是争取大众眼球的最有效的手段。板垣伴信可以算是日本TV游戏圈十年来最有名的“喷子”，然其所喷的目标绝非无的放矢，均为精心选择且利益攸关，从最初喷Namco“《铁拳》系列”到近期的Capcom《鬼泣4》和小林裕幸，可谓是每喷则必中，定然会引起一场预期中的轩然大波。前期海外某媒体曾透露过这样一个令人发噱的秘闻：板垣伴信在攻击《鬼泣4》时曾信誓旦旦地宣称并不认识小林裕幸这么一个“无名小辈”，实则两人数年前就有过私交，并曾联袂出现在高档娱乐场所，口水战不过是一场精心布局的双向商业炒作罢了。板垣氏就是这样一个绝顶聪明的人物，凭借着实力和手腕在短短数年内成为了全球知名的游戏制作人，Team Ninja这个招牌的认知度甚至已经遥遥凌驾于Tecmo本身。对于Tecmo这家久经风雨洗礼的游戏老铺来说，板垣伴信实乃是企业中兴的第一大功臣。在板垣伴信的力主下，Tecmo在上一轮家用主机大战中巧妙利用各方势力争衡的契机，采取了力挺微软Xbox的激进策略，极大提升了企业的影响力，他本人也因实绩和微软的倚重关系成为社内拥有强力话语权的重臣。

成也萧何、败也萧何。

开疆拓土的功臣一旦成为阻碍未来发展的绊脚石，也同样会遭遇到被无情地一脚踢开的悲惨命运。Tecmo过去几年来独奉微软的成绩，可以说是表面风光远大于实质收益，其经常收益并未因此得到明显的改善，从股价的走势推移也间接证明了投资者并不看好该社的未来发展前景。由于板垣伴信极力鼓吹的亲微软战略，在PS时代中期曾大放异彩的Tecmo(《怪物农场2》全球销量突破百万份)在PS2平台却少有建树，战略资源配置的失误导致该社错失了业绩成长的最佳契机(可参考Koei的成长轨迹)。更值得经营层忧心的是，由于板垣伴信一贯的激烈言行，使得Tecmo与索尼阵营渐行渐远，与任天堂更是久绝音问，使得企业经营环境进一步恶化，多平台战略是第三方厂商未来生存发展的必由之路，逆势而行定将适得其反。在Xbox时代，微软为了在日本市场立足，对Tecmo确实提携有加，但随着本世代NBGI、Capcom等日本第三方大厂商踊跃参入，Tecmo的千金买骨效应逐渐消退，两社间的相互依存度不再具备战略意义。就Tecmo企业文化的本质来考量，即便Team Ninja系作品赋予了大量欧美式的血腥暴力元素，依然无法抹杀其浓厚的日式文化底蕴，《怪物农场》和《零》等主力商品的收益源都仰赖日本本土市场，而X360目前在日本的发展前景足以用一筹莫展来形容，严峻现状也令Tecmo经营层忧虑不安。Tecmo在2006年选择让原“《怪物农场》系列”执行总监安田善巳接替中村纯司担任社长，实是经过了一番深思熟虑后的积极举措。

安田善巳原出身于日本兴业银行，金融系管理人士向来都奉行实利主义思想，该氏一上台就采取了全方位合作的策略，并努力提高本社商品的发行数量。任天堂Wii上市之初，Tecmo就是参入最积极的日本第三方厂商之一，不但第一时间发表随主机首发游戏《魔法飞球》，随即又公布了名作续篇《阿尔戈斯战士》。进入2008年后，Tecmo进一步采取了更加谦恭的合作姿态，由任天堂负责发行本社的恐怖游戏大作《零 月蚀的假面》，这无疑是一个大胆而标志性的商业博弈。Tecmo还大力强化对NDS主机参入力度，《西村京太郎悬疑侦探系列》第一弹作品即取得了20万套以上的不俗销量。Tecmo对于索尼阵营同样明确表示了支持意愿，从PS3版《忍者龙剑传Σ》推出的时间可以推断，该社的参入态度也颇具诚意。纵观安田善巳一年多来的经营成绩，2007财务年度顺利实现了大幅增收增益，该社的产品线配置也渐趋合理，正逐步摆脱仰赖单一主机和游戏品牌的危险局面。安田善巳的经营策略必然会激起板垣伴信的强烈抵触情绪，板垣氏在业界和社内的地

位相当程度上借助微软的提携包装，Tecmo的多平台发展战略势必会对他个人利益造成巨大影响，有内部消息称板垣伴信对Wii《阿尔戈斯战士》和PS3《忍者龙剑传Σ》这两个开发计划都曾表示过坚决反对意见。日前1UP网站的专访中提到关于《忍者龙剑传Ⅱ》是否会移植PS3的问题，板垣情绪激动地当场加以否定，同时还嘲笑《忍者龙剑传Σ》品质低劣。我们不可否认，板垣伴信是一个具备强烈事业心的优秀制作人，对自己作品的品质有着近乎苛刻的追求，他对安田善巳追求经营利润而忽视游戏品质的作风极端抵触，以至于发展到了水火难容的地步。

板垣伴信在公开声明中提到安田善巳的打压歧视行为应该并非凭空捏造。安田善巳在Tecmo的资历并不算高，在业界知名度甚至远远不及板垣，他能接替社长职位全靠了已故会长柿原彬人的青睐有加。安田为了在社内顺利推行其经营方针，当然不能允许板垣伴信这样嚣张跋扈的下属损害其威信，况且多年来Team Ninja所享受的破格优遇政策也成为了影响社内团结的最不安因素(从板垣伴信自己所提示的《死或生4》奖金数额足以证明该制作组待遇之高)。总而言之，压制板垣伴信(Team Ninja)是安田善巳接任社长以后为保持企业内部势力均衡必然采取的强硬措施，所谓的奖金纠纷不过是两者正面较量的导火索而已。

板垣伴信显然并非良善之辈，至少其心胸并不宽广，当年仅仅因为面试Namco被拒，竟然因此睚眦含恨达十年之久。《死或生4》发售至今已经将近两年，板垣选择在今时才发难显然是经过长期的酝酿谋划，只到图穷匕现时才不得不出手。板垣伴信应该很清楚自己在日本业界的处境，多年来的口不择言已经让他几乎得罪尽了方方面面的权势人物，如果贸然和Tecmo管理层撕破脸皮，到头来完全可能陷入被全面封杀的绝境。在漫长的隐忍时期内，板垣伴信一边继续和安田善巳周旋交涉，一边暗中等待时机并寻求退路，我们不妨也可以把去年中闹得沸沸扬扬地所谓性骚扰事件看作两方势力暗中交锋的一段插曲。

截止6月6日收盘，Tecmo的股价下跌了超过13%，市值蒸发了约40亿日元，这个数字相当于该社两年的经营纯利润，打击不可谓不惨痛。我们有足够理由可以相信，安田善巳当初如果能够预见到今日的严重后果，一定会选择放弃强硬立场，极力



笼络挽留板垣伴信。从公开声明中我们不难看出，板垣伴信于今年5月14日向法院提交赔偿诉讼，直到6月4日才宣布退社，他显然留给了管理层足够的挽回时间，安田善巳的过剩自信终导致局面的不可收拾。板垣伴信选择攻击的时机经过了深思熟虑，5月14日恰好是Tecmo 2008财务年度第一季度决算发布日前一天，该社由于美元汇率波动等各种外界不利因素的接连打击，当季经营业绩出现严重下滑，纯利润仅3000万日元(去年同比下降了92%)。板垣伴信原本希望借这个投资者严重不安的时机要挟管理层就范，交涉未果的情况下才终于撕破了脸皮。很多人都把Tecmo这次股价大波动简单归结为板垣伴信离职造成的人才流失，实际上这不过是板垣氏利用了一个千载难逢的时机，巧妙地将投资者对Tecmo未来发展前景的不安情绪引发到了极致，从而造成了股价的崩盘。未来的日子里，安田善巳身上承受的压力绝对远比板垣伴信更重，由于他强硬态度所酿成的巨大财务损失，必然会因此遭遇投资者的集中弹劾。

板垣伴信公开声明中曾提到"安田善巳用侮辱性的言辞攻击我的同事和下属"，这清清楚楚地暗示了他绝对不会孤身一人离职，必然会携部下骨干力量一同出走。以板垣氏以往的言行和人脉关系考量，基本可以排除其投奔索尼或任天堂这两大阵营的可能性，他未来最大的可能就是在微软的大力提携下自立门户，继续开发X360用游戏。微软Xbox日本事业部在板垣伴信发表退职声明后次日即迅速做出反应，宣称由衷感谢该氏多年来对于Xbox事业的鼎力支持，此举可以视为毫无隐藏的公开声援行动。

笔者的一个业内朋友对板垣伴信的未来去向曾做了个非常大胆的预测；他断言板垣会应小岛秀夫邀请加盟Konami，担纲负责《MGS5》的开发工作。同时又列举了诸多看似足具信凭的事实加以引证，例如小岛秀夫在2005年TGS展首度发表《MGS4》时曾邀请板垣伴信担当惟一的特邀嘉宾，两人的私交非同一般，板垣的能力和知名度也足当重任。然而无懈可击的雄辩往往在现实面前苍白无力，笔者反问友人："板垣伴信是否属于那种甘居人下之人？"吾友无法作出合理的解答。类似的可能性，得中概率不到0.1%。

我们虽然无法占卜板垣伴信未来的前途命运，然其绝不低头的豪快作风确实给人留下了深刻印象，真不愧敢做敢为的男儿本色！

板垣离职事件暂时给Tecmo造成了巨大财务损失，但从长远看未必不是一件好事，毕竟多平台发展战略的前途已经彻底搬走了一块拦路巨石……

## 二、阵痛

现代化工厂不会因为某个流水线工人的离职而停工，传统手工作坊却可能由于某个匠人的出走陷入困境，非关企业的规模大小，运营体制从中起到了关键的作用。——加藤明浩《企业管理的美学》

在TV游戏领域，日本厂商和欧美同行间的差距已经一目了然，从表面上看是技术和资金的问题，实际上却并非如此。在技术方面日本厂商几乎从来都不曾超越过欧美，即便如日中天的上世纪90年代也是如此，Square和纳什·吉贝利的因缘便是其中一段佳话(注：纳什·吉贝利是"《FF》系列"前三作的主程序员，为Square以后的技术飞跃做出了巨大贡



献)。在资金方面，日本第三方游戏厂商虽然缺少EA、Activision Blizzard这样规模的庞然大物，但核心企业在资金流上并没有大问题，Square Enix就拥有着近十亿美元的现金资产。

真正的差距在于企业的管理运营模式，欧美游戏发行厂商早已经实现了现代化的流水线运作，极大提高了工作效率，经营和开发的完全分离也使得企业避免了潜在的经营风险，即便是席德·梅尔或威尔·莱特这样的泰山北斗级人物也无法干预企业的运营，这些人的突然离职同样不会给企业带来重大灾难(至少不会像板垣离职事件那么后果严重)。绝大多数的日本厂商至今仍保持着手工作坊式的粗放型管理模式，过去一段时间里，部分明星级制作人的非市场化行为都给企业造成了巨大损失，如坂口博信、三上真司、铃木裕等人的事迹至今仍历历在目。近年来，日本游戏企业已经意识到经营管理上存在的严重弊端，也开始聘请职业经理人管理企业，Square Enix的和田洋一原先就是野村证券的专业财务管理人士，Tecmo的安田善巳也出身日本兴业银行。目前日本游戏厂商正经历着关键的阵痛期，专业财务管理者的绝对实利主义思想正和专业游戏开发者的非现实主义创作思想发生着激烈冲突，远至松野泰己、近如板垣伴信，战况之惨烈实令人触目惊心。变革的代价固然是非常惨重的，但这是日本厂商做大做强必须迈过的一道门槛。

日本的安土桃山时代，茶道宗师千利休在向丰臣秀吉推介博多井户茶碗时曾道："这种器具的美妙之处并不在于其制作精致，而因每个茶碗的形状乃至瑕疵都是世间独一无二的……"

可能有许多玩家和笔者一样，并不喜欢欧美主流游戏散发出的浓郁现代工业气息(应该特指EA出品)，虽然豪华堂皇，总不免缺乏亲和力。日本游戏厂商的类手工作业模式，至今仍保持着强烈的人性化风格，我们能够很轻松就辨别出Capcom出品或NBGI出品。游戏的每一个细微末节、哪怕是一个拙劣的凡庸作品，我们也都能轻而易举地感受到开发者的思维跳跃。或许随着产业的工业进程不断推进，我们会不可避免地失去许多珍贵的东西。

我在反复思考一个耐人寻味的现象；目前被部分所谓资深老玩家抨击最甚的日本游戏厂商任天堂和Square Enix，恰巧是目前现代工业化程度最高的企业，他们是否已经丧失了某些让人憧憬迷恋的独自特色？这样的代价是否值得？

理想与现实，往往就是令人无法把握……

栏目主持：晴天

# 日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

## 2008年5月19日～2008年5月25日

### 1 NEW 创造职业棒球队 NDS

プロ野球チームをつくろう！

■SEGA■2008年5月22日发售■模拟经营■4800日元




从标题中我们就能很直观地看出游戏的目的，那就是组建一支拥有"世界第一"实力的棒球队。游戏一开始会有12支特点各异的球队供玩家选择，由于玩家担任的是球队经理一职，所以主要的工作是招募新球员，培养球员以及安排比赛，实际涉及到棒球比赛的部分并不多。

本周：59 321 套　累计：59 321 套

| 排名 | 游戏 | 发售/厂商/类型 | 销量 | 机种 |
|---|---|---|---|---|
| ↓ 2 | 怪物猎人 携带版 2nd G<br>モンスターハンターポータブル 2nd G | ■2008年3月27日发售<br>■Capcom■动作 | ◆本周 51370套<br>◆累计 2059872套 | PSP |
| ↓ 3 | 马里奥赛车 Wii<br>マリオカート Wii | ■2008年4月10日发售<br>■Nintendo■竞速 | ◆本周 47758套<br>◆累计 1317313套 | Wii |
| ↑ 4 | Wii Fit<br>Wii フィット | ■2007年12月1日发售<br>■Nintendo■体育 | ◆本周 36455套<br>◆累计 2068989套 | Wii |

### 5 NEW 海格力斯的荣光 魂之证明 NDS

ヘラクレスの栄光 ～魂の証明～

■Nintendo■2008年5月22日发售■角色扮演■4800日元




游戏为我们讲述了一段为了解开自己的不死之谜，被称为"英雄海格力斯"的男主人公和同伴们以奥林匹斯为目的地的伟大冒险。除了保留传统的回合制战斗外，游戏最大的特色就是使用触控笔来增加魔法威力的"强化系统"，搭配丰富的装备和技能使战斗具有很高的策略性。

本周：23 155 套　累计：23 155 套

| 排名 | 游戏 | 发售/厂商/类型 | 销量 | 机种 |
|---|---|---|---|---|
| ↑ 6 | DS 美文字练习<br>DS 美文字トレーニング | ■2008年3月13日发售<br>■Nintendo■实用软件 | ◆本周 15282套<br>◆累计 188371套 | NDS |

### 7 NEW 绯色的欠片 DS NDS

緋色の欠片DS

■Idea Factory■2008年5月22日发售■文字冒险■4800日元



以日本神话为故事背景的系列作品一直在日本女性玩家中拥有很高的人气，而这款系列新作更是打出了"全语音化"的招牌向所有恋声癖玩家们的荷包提出了新的挑战。在特定的事件中使用触控笔来进行迷你游戏，从而提高男性角色好感度的设定也算是目前同类型游戏中的一个共通点。

本周：15 261 套　累计：15 261 套

| 排名 | 游戏 | 发售/厂商/类型 | 销量 | 机种 |
|---|---|---|---|---|
| ↓ 8 | 突击！ FC 大战争 VS<br>突撃！ファミコンウォーズVS | ■2008年5月15日发售<br>■Nintendo■即时战略 | ◆本周 15123套<br>◆累计 39336套 | Wii |
| → 9 | 太鼓之达人 七岛大冒险<br>めっちゃ！太鼓の达人DS 7つの島の大冒険 | ■2008年4月24日发售<br>■NBGI■音乐 | ◆本周 13762套<br>◆累计 149129套 | NDS |
| ↓ 10 | 林克的弓箭训练<br>リンクのボウガントレーニング | ■2008年5月1日发售<br>■Nintendo■射击 | ◆本周 11757套<br>◆累计 75007套 | Wii |

虽然本周有几款新作上榜，但是实际的周销量却没有太大的起色，整体情况与上一周相比几乎持平。棒球类游戏由于日本市场的特殊原因仍然是本周绝对的主角，而另两款来自NDS新作则由以往作品所累积的人气作为销量保证，后续的销售势头堪忧。本周《Wii Sports》在日本地区终于突破了300万的销量，结合目前Wii主机销量突破600万台的情况，平均2个人中就有1人购买本作也说明了异质主机在行销策略上的成功。

## 2008年5月26日～2008年6月1日

| 排名 | 游戏 | 发售/厂商/类型 | 销量 | 机种 |
|---|---|---|---|---|
| NEW 1 | 实况力量棒球携带版 3<br>実況パワフルプロ野球ポータブル3 | ■2008年5月29日发售<br>■Konami■体育 | ◆本周 116595套<br>◆累计 116595套 | PSP |

### 2 NEW 无限的边境 超级机器人大战原创世纪传奇 NDS

無限のフロンティア スーパーロボット大戦OGサーガ

■NBGI■2008年5月29日发售■角色扮演■5800日元




以"机器人大战"为题材的游戏在日本地区永远都是销量的保证，而从策略游戏向角色扮演游戏的转变也是系列一次全新的尝试，至少在战斗方面还是让人相当满意。游戏最大的看点是众多女性角色的战斗特写，而收录KOS-MOS等人气角色的做法也是吸引更多的玩家一大原因。

本周：98 725 套　累计：98 725 套

| 排名 | 游戏 | 发售/厂商/类型 | 销量 | 机种 |
|---|---|---|---|---|
| → 3 | 马里奥赛车 Wii<br>マリオカート Wii | ■2008年4月10日发售<br>■Nintendo■竞速 | ◆本周 50172套<br>◆累计 1367485套 | Wii |
| → 4 | Wii Fit<br>Wii フィット | ■2007年12月1日发售<br>■Nintendo■体育 | ◆本周 46043套<br>◆累计 2115032套 | Wii |
| ↓ 5 | 怪物猎人 携带版 2nd G<br>モンスターハンターポータブル 2nd G | ■2008年3月27日发售<br>■Capcom■动作 | ◆本周 45276套<br>◆累计 2105148套 | PSP |

### 6 NEW 家庭训练机 Wii

ファミリートレーナー

■NBGI■2008年5月29日发售■体育■6800日元



搭配专用控制器推出的本作又是一款刺激你好奇心的新鲜事物，虽然游戏本身并没有太大的突破，仍然是各种迷你游戏的集合，但对于现代都市人来说，最看重的还是游戏的健身效果。如果你想和家人一起体验蹦蹦跳跳的热闹场面，那么购买本作绝对不会让你失望的。

本周：43 785 套　累计：43 785 套

| 排名 | 游戏 | 发售/厂商/类型 | 销量 | 机种 |
|---|---|---|---|---|
| NEW 7 | 初音岛 II<br>D.C.II P.S ～ダ・カーポII～ プラスシチュエーション | ■2008年5月29日发售<br>■角川书店■文字冒险 | ◆本周 39858套<br>◆累计 39858套 | PS2 |
| NEW 8 | 瓦尔哈拉骑士 2<br>ヴァルハラナイツ2 | ■2008年5月29日发售<br>■MMV■角色扮演 | ◆本周 32294套<br>◆累计 32294套 | PSP |

### 9 NEW 玛娜传奇 2 没落学院与炼金术士们 PS2

マナケミア2 ～おちた学院と錬金術士たち～

■Gust■2008年5月29日发售■角色扮演■6800日元




男女主人公两条完全不同的路线相信在没有实际游戏前，很多玩家都难以想像这个让游戏内容丰富得有点可怕的设定。完全不同的同伴，绝不重复的课题总会刺激你不停地将游戏进行下去，人性化的调合系统和更注重技巧的角色培养更是将调合的乐趣发挥到了极致。

本周：26 431 套　累计：26 431 套

| 排名 | 游戏 | 发售/厂商/类型 | 销量 | 机种 |
|---|---|---|---|---|
| NEW 10 | 空间图形大考验<br>空间☆図形 ひらめきトレーニングくうトレ | ■2008年5月29日发售<br>■Benesse■实用软件 | ◆本周 25408套<br>◆累计 25408套 | NDS |

在经过了前几周游戏市场的低迷期后，本周7款新作同时上榜对榜单的排名造成了不小的冲击。本周拔得头筹的仍然是一款以棒球为题材的游戏《实况力量棒球携带版3》，和前两作3万和4.5万的首周销量相比，超过11万的销售数字更是让厂商始料未及。之前大肆宣传的《无限的边境 超级机器人大战原创世纪传奇》本周表现同样抢眼，虽然游戏的类型发生了改变，但FANS的热情却丝毫不减。

# 总011期 iQue游戏榜

iQue游戏乐园

发布日期 2008年6月1日

"iQue游戏榜"第11期如期发布，不过本该欢乐的金色5月，却使全国都陷入了巨大的震惊与悲痛，汶川大地震在短短几十秒夺去了数万四川同胞的生命，留下了无数百感交集的回忆。在这里也祝福那些生存下来的同胞，希望他们能够尽快走出悲痛，在全国人民的帮助下，相信一切都会逐渐好起来，天佑中华，中国加油！




### 第1位 动物森林 iQue PLAYER

全中文的界面估计是很多国内玩家选择本作的主要原因。在游戏的虚拟世界中，时间与季节的变化，与村民和动物之间的交流，加上丰富的节日都营造出了一种温馨甜蜜的感觉，让人流连忘返。




### 第2位 神游马力欧 DS iQue DS

由于游戏中可以使用马力欧、路易吉、耀西甚至是瓦力欧，再加上每个人都有一套不同的基本动作，虽然寻回力量之星的目的不变，但是过程却丰富多彩，绝对是你不能错过的休闲佳作。




### 第3位 任天堂明星大乱斗 iQue PLAYER

玩家可以在八名耳熟能详的角色中选择其一，无论是自由组队，还是与自己的家人、朋友一起比赛都能让人获得最大的满足。游戏最大的特色就是每名角色都拥有独特的必杀技，将对手打飞到台下才是制胜诀窍！

| 排名 | 游戏名称 | 对应平台 | 走势预测 |
|---|---|---|---|
| 4 | 耀西岛 | iQue GBA | ↑ |
| 5 | 星际火狐 | iQue PLAYER | ↑ |
| 6 | 塞尔达传说：时光之笛 | iQue PLAYER | → |
| 7 | 罪与罚：地球的守护者 | iQue PLAYER | ↓ |
| 8 | 摸摸瓦力欧制造 | iQue DS | ↑ |
| 9 | 摸摸耀西 | iQue DS | ↑ |
| 10 | 极速F-zero未来赛车 | iQue GBA | ↓ |



注：榜单中游戏译名以神游公司推出的行货名称为准。

# 2008 HARDWARE 日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2008年1月1日

| 名次 | 机种 | 总销量 | 5月19日～5月25日 | 5月26日～6月1日 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | PSP | 1 879 903台 | 64 449台 | 71 986台 |
| 2 | Wii | 1 557 075台 | 49 047台 | 50 851台 |
| 3 | NDSL | 1 447 368台 | 37 404台 | 38 355台 |
| 4 | PS3 | 427 665台 | 9 071台 | 9 169台 |
| 5 | PS2 | 236 184台 | 7 189台 | 7 203台 |
| 6 | X360 | 56782台 | 1 947台 | 1 959台 |

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

# 美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

## 2008年5月18日～2008年5月24日

| 排名 | 游戏 | 厂商/发售日 | 类型/上周排位 | 本周 | 累计 | 平台 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Wii Fit<br>Wii Fit | Nintendo 2008年5月21日发售 | 体育 上周排位：- | 739598套 | 739598套 | Wii |
| 2 | 马里奥赛车 Wii<br>Mario Kart Wii | Nintendo 2008年4月27日发售 | 竞速 上周排位：2 | 205016套 | 2115425套 | Wii |
| 3 | 横行霸道IV<br>Grand Theft Auto IV | Rockstar 2008年4月29日发售 | 动作 上周排位：1 | 184112套 | 3524322套 | X360 |




### 4 薄雾 PS3

Haze

Ubisoft 2008年5月20日发售 主视角射击 上周排位：-

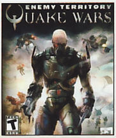
游戏在气氛的营造上有自己的独到之处，经常会遇到让人难以想象或毛骨悚然的战斗，另外允许四人同时参加的战役，在战术配合上也更讲究，往往比单人游戏更富戏剧色彩和趣味性。游戏最大的缺点仍然是"虎头蛇尾"的剧情，联机模式的平衡性也还有很多需要改进的地方。

本周：103 781套　累计：103 781套

| 排名 | 游戏 | 厂商/发售日 | 类型/上周排位 | 本周 | 累计 | 平台 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 5 | 横行霸道IV<br>Grand Theft Auto IV | Rockstar 2008年4月29日发售 | 动作 上周排位：3 | 95642套 | 1786010套 | PS3 |
| 6 | 任天堂全明星大乱斗 X<br>Super Smash Bros Brawl | Nintendo 2007年3月9日发售 | 动作 上周排位：4 | 80149套 | 3635657套 | Wii |
| 7 | 吉他英雄III 摇滚传奇<br>Guitar Hero III:Legends of Rock | Activision 2007年10月28日发售 | 音乐 上周排位：- | 53359套 | 2174835套 | Wii |
| 8 | 口袋妖怪不可思议的迷宫 时/暗之探险队<br>Pokemon Mysterious Dungeon 2: Time/Darkness Exploration Team | Nintendo 2007年4月21日发售 | 角色扮演 上周排位：4 | 51891套 | 706414套 | NDS |
| 9 | 使命召唤4 现代战争<br>Call of Duty 4:Modern Warfare | Activision 2007年11月5日发售 | 主视角射击 上周排位：6 | 41885套 | 4259199套 | X360 |
| 10 | 超级马里奥银河<br>Super Mario Galaxy | Nintendo 2007年11月12日发售 | 平台动作 上周排位：- | 39024套 | 3526142套 | Wii |

## 2008年5月25日～2008年5月31日

| 排名 | 游戏 | 厂商/发售日 | 类型/上周排位 | 本周 | 累计 | 平台 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Wii Fit<br>Wii Fit | Nintendo 2008年5月21日发售 | 体育 上周排位：1 | 130067套 | 869665套 | Wii |
| 2 | 马里奥赛车 Wii<br>Mario Kart Wii | Nintendo 2008年4月27日发售 | 竞速 上周排位：2 | 107020套 | 2222445套 | Wii |
| 3 | 横行霸道IV<br>Grand Theft Auto IV | Rockstar 2008年4月29日发售 | 动作 上周排位：3 | 105390套 | 3629712套 | X360 |
| 4 | 任天堂全明星大乱斗 X<br>Super Smash Bros Brawl | Nintendo 2007年3月9日发售 | 动作 上周排位：6 | 50233套 | 3685890套 | Wii |
| 5 | 横行霸道IV<br>Grand Theft Auto IV | Rockstar 2008年4月29日发售 | 动作 上周排位：5 | 49292套 | 1835302套 | PS3 |
| 6 | 口袋妖怪不可思议的迷宫 时/暗之探险队<br>Pokemon Mysterious Dungeon 2: Time/Darkness Exploration Team | Nintendo 2007年4月21日发售 | 角色扮演 上周排位：8 | 47918套 | 754332套 | NDS |




### 7 深入敌后 雷神战争 X360

Enemy Territory: Quake Wars

Activision 2008年5月27日发售 主视角射击 上周排位：-

广阔的地图，新奇的武器装备是本作吸引玩家的两大法宝，而也正因为过于注重战斗部分，所以游戏的剧情几乎忽略不计，玩的时间一长就有在机械性完成任务的感觉。缺乏自定义角色系统和持续升级的设定也让游戏的乐趣局限在一个范围内，很难激起玩家多次游戏的欲望。

本周：40 733套　累计：40 733套

| 排名 | 游戏 | 厂商/发售日 | 类型/上周排位 | 本周 | 累计 | 平台 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 8 | 使命召唤4 现代战争<br>Call of Duty 4:Modern Warfare | Activision 2007年11月5日发售 | 主视角射击 上周排位：9 | 37798套 | 4296997套 | X360 |
| 9 | 摇滚乐队<br>Rock Band | Harmonix 2007年11月20日发售 | 音乐 上周排位：- | 31190套 | 1485124套 | X360 |
| 10 | 马里奥聚会 DS<br>Mario Party DS | Nintendo 2007年11月20日发售 | 音乐 上周排位：- | 31190套 | 1485124套 | NDS |

栏目主持 多边形

# 黄金眼

## 最近发售游戏的多视角评价

"看时光飞逝，我回首从前……"想不起我上次主持黄金眼是什么时候了，但更没想到我重操旧业的第一期就让我轮到了《MGS4》——本年度第二个毫无争议的满分游戏！说起来也巧，若不是游戏提前偷跑，还真是赶不上了呢！下期将由我和Gouki倾力为大家奉上攻略+小说，敬请期待！（胜负师：多边形又给自己打广告了呀！）

本期参与评分游戏的素质都不错，就连挤到右页最下方的评分游戏《功夫熊猫》也是绝对值得大家尝试的作品，本作的同名动画将于6月20日全国上映，有爱的玩家可以先玩一把游戏一睹为快！



黄金珍藏 ×1　热血推荐 ×5

### 潜龙谍影4 爱国者之枪



**推荐玩家人群**

●拥有PS3的玩家。●系列历代一直玩下来的玩家。●想体验当前最高游戏艺术表现形式的人。

黄金珍藏　总分 30

■斯内克，请别离开我们。

**Gouki**

游戏对细节的要求几乎到了苛求的程度，尽管期望很高，但刚进入游戏还是"蒙"了，因为这简直就是一件精益求精的艺术品！无论是游戏过程还是剧情或者任务简报，与玩家互动的内容数不胜数，"极致"我想是对本作最高的评价，这是一款不会让你有任何遗憾的游戏，这是游戏艺术的最高峰。

**多边形**

完全无法想像小岛秀夫是怎样在倾尽全力制作这款集系列之大成的核弘巨制，这绝对是当今游戏业的巅峰之作，之前任何作品在它面前都要相形见绌，之后任何作品想要超越也是难上加难。本作代表的是游戏业发展的正确方向，没有任何理由可以让我不给它满分，让我们向这样完美的作品致敬！

**泰坦**

即使是初次接触该系列的玩家也能很快上手、深入发现那些激动人心的乐趣。一些细节操作有点繁琐，而系统、剧情和演出效果带来的震撼都是难以言喻的。有时满分并不代表游戏完美无缺，但是今天这个满分代表了完美，这是一款找不到缺陷的游戏。这是目前PS3上最好的游戏，没有之一。

■PS3■BD-ROM■Konami■Metal Gear Solid 4 Guns of The Patriots■动作■2008年6月12日■1人■无对应周边

### 忍者龙剑传II



**推荐玩家人群**

●钟情于前作的玩家。●越挫越勇的动作游戏玩家。●对红色液体和块状物免疫的动作游戏玩家。

热血推荐　总分 26

■一路走，一路砍，杀出个黎明。

**胜负师**

可以这么说，《忍龙II》是传统清版游戏强化后的终极产物。五步一哨，十步一岗，永远不让玩家闲下来的杂兵战，甚至把地图都取消了，足以证明玩家要做的只是一根筋的砍杀，直杀得昏天暗地，血脉贲张！上百的接关次数像是回到了街机时代，我们在大喊"爽"的同时又似乎缺了点什么。

**十六夜**

游戏时间长是本作最厚道的地方，从第一关到最终章，无论是流程还是战斗的密度都是史无前例的。另外就是杂兵的AI设定也让人满意，战斗也不再是华丽的表演，"郁闷"与"是否放弃"始终伴随着玩家。视角是游戏最大的问题，不过对于熟悉本系列的玩家来说早已经接受了。

**ACE飞行员**

刚猛无敌，横扫一切牛鬼蛇神，当你进入《忍龙II》的世界，就等于踏上了空前的修罗之路。本作在战斗速度感上有了明显的提升，比前作更加刺激、过瘾。起初你或许非常在乎画面，而到后来无数的杀戮已经把你折磨成一个无畏的人。游戏在视角、音乐、剧情等细节上处理得略显粗糙，但厚道的流程长度让人鼓掌。

■X360■DVD-ROM■Microsoft/Team Ninja■Ninja Gaiden II■动作■2008年6月3日■1人■无对应周边

### 玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们



**推荐玩家人群**

●《工作室》系列"的FANS。●注重战斗爽快程度的玩家。●希望重温学习生活的玩家。

热血推荐　总分 26

■集系列之大成的巅峰之作。

**晴天**

双主角的设定打破了"只是在剧情上有一点不一样"的老套路，不但加入的同伴完全不同，能够调合的物品和探索的迷宫也拥有很大的差异，因此要体验到游戏最完整的魅力，至少需要将两名主人公都通关一次才行。调合和战斗系统在细节上的变化不但便于新玩家上手，老玩家能够能体会到前所未有的便利。

**玛娜**

本作沿袭了前作中学校的背景，并对各项要素进行了一定的调整，特别是道具的调合难度有所上升，成为了系列又一款时间杀手。流程虽然表面看起来有所缩短，不过却有男女主角两条路线可选，不同的主角剧情和同伴也不相同，实际玩起来并没有缩水的感觉，向所有角色扮演游戏爱好者推荐。

**卡伦**

虽说系统和前作相比进化不大，但细玩之后还是发现游戏在很多地方都进行了调整。本作的素材收集以及调和要素依然丰富得离谱，各种课题也设定得很有挑战性，每个角色的路线会让人在不知不觉中花费几十个小时的时间。另外，游戏清新的人设和强大的声优阵容也是吸引FANS的亮点。

■PS2■DVD-ROM■GUST■マナケミア2 おちた学园と炼金术士たち■角色扮演■2008年5月29日■1人■无对应周边

### 谍影重重



**推荐玩家人群**

●《谍影重重》的影迷或小说迷。●对QTE演出效果情有独衷的玩家。●对画面不怎么挑食的动作射击爱好者。

热血推荐　总分 24

■玩着玩着就有把电影重看一遍的冲动。

**胜负师**

本作最让人动心的地方在上次的试玩中已经提及，那就是对QTE动作设计概念的提升，以及高速而紧凑的电影节奏和镜头运用，这些优点极大程度弥补了平平的画面水准，同样能够让人玩得很投入。但同时游戏前半段的重复性比较高，稍显单调。好在后几关的设计比较出色，让等待有所回报。

**ACE飞行员**

本作算是近期的一匹小黑马。凭借凶狠、利落、帅气的武打设计，演出效果丰富的QTE按键系统，游戏很好的还原了电影中高节奏的肉搏场面，给人耳目一新的感觉。或许是考虑到成本的问题，虽然本作武打设计出色，套路多变，但还是无法做到千变万化，看多了不免还是有点审美疲劳。

**多边形**

虽然说这次的主角没有马特·达蒙那么帅气，但摆脱了电影束缚的本作在游戏性上却获得了难得的好评。游戏中众多的极具表演效果的QTE按键让游戏的爽快感十足，尤其是加入很多与电影里类似的打斗动作让人大呼过瘾。虽然随着游戏进行难免觉得有些单调，但是本作也算是比较令人惊喜的作品。

■X360/PS3 ■DVD-ROM/BD-ROM■Sierra Entertainment■Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy■动作■2008年6月3日■1人■无对应周边



**评分规则说明** 满分为30分。30～27分为"黄金珍藏"级别；26～24为"热血推荐"级别；"热血推荐"以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

## 极速赛车手 起跑点




**推荐玩家人群**

●喜欢赛车，又讨厌繁琐改装的玩家。●愿意面对挑战，享受逐渐成长感觉的玩家。●不追求漫画式漂移的玩家。

热血推荐

总分 24

■享受比赛，偶尔倒带。

### 多边形

这款游戏瞄准的是纯粹的赛车比赛的乐趣。它没有繁琐的装配赛车元素，你将体验到的是一场接一场风格迥异的赛车狂欢。拟真的手感和碰撞损坏系统配合创新的“即时倒带”功能让游戏游走在严谨模拟和街机式爽快之间。43辆赛车，16条变化丰富的赛道，是一款能让你沉溺其中的作品。

### 火云

游戏画面将光、烟雾和沙尘的感觉塑造得活灵活现，各具特色的十五个地区的数条赛道考验了玩家的驾驶技巧。游戏包含多种竞速模式，雇佣队友也很有新意，线上对战更是提供了实时的竞技平台。游戏最大的亮点在于FLASHBACK的应用，使得在高难度的赛事里玩家不必因为小失误而前功尽弃。

### 炎骑士

每一个初次接触这款游戏的玩家肯定会开得像个醉汉！这不是意味着你的驾驶技术不过硬，更不是试图告诉你游戏的素质不行。这款游戏所标榜的就是真实感极佳的驾驶感受！当你在彻底熟悉了这款游戏之后，你会深深地爱上这款游戏，甚至可以心甘情愿地将大把时间花费到这款游戏之中！

■X360/PS3 ■DVD-ROM/BD-ROM■Codemasters/Codemasters■Race Driver GRID■竞速■2008年6月3日■1人■无对应周边

## 龙珠Z 界限突破




**推荐玩家人群**

●所有《龙珠Z》的FANS。●喜欢格斗游戏的玩家。●渴望再次看到孙悟空、布欧等人华丽的战斗的人。

热血推荐

总分 24

■高清演绎下的感动。

### 卡伦

凭借机能的提升，本作中的3D效果极为华丽，高清的画质使人震撼，不管是场景还是人物都很好地还原出了龙珠原有的风格。游戏的战斗则保持了一如既往的热血与爽快，熟悉原作的玩家会对那些经典的招式和人物产生强烈的共鸣。惟一的遗憾是本作的故事模式稍微有些短，让人有点意犹未尽。

### 火云

高素质的动画渲染下的人物高速运动起来的感觉好极了，毫不夸张地来说，游戏中的演出效果已经完全再现了原著。剧情模式中通过达成特定条件而触发原著情节的系统颇为巧妙，实质上增加了关卡的可重复性。5种难度设定也满足了各个层次玩家的需求。格斗系统方面进化不大是本作的不足之处。

### 多边形

跨入次世代平台的《龙珠》果然不同凡响！画面的进化让游戏更加流畅，打斗的特效更为夸张华丽。惟一的遗憾就是感觉剧情设定得短了点，不过个人感觉原著中到沙鲁之战的确是最精华的部分。不过游戏方式倒是没有什么太大的变化，假如能用这样的画面重新制作一次动画就好了。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■NBGI■ドラゴンボールZ BURST LIMIT■格斗■2008年6月5日■1～2人■无对应周边

## 无限的边境 超级机器人大战原创世纪传奇



**推荐玩家人群**

●《机战》FANS。●喜欢《异度传说》的人。●对战斗系统有很高要求的角色扮演游戏玩家。

总分 21

■每一招都要看上一百遍啊一百遍。

### 纱迦

初玩时觉得游戏相当不错：精彩的战斗动画、惊艳的战斗全程语音、讲究技巧的战斗方式。但玩久之后就会发现，游戏的流程太单调了，到后期成了BOSS战大集合，而且一个BOSS要翻来复去地打上好几遍，极耗时间。再华丽的战斗动画看上几十遍也会生厌，建议你玩的时候找点别的事做。

### 晴天

由于卡带容量的限制，游戏的战斗画面和地图移动界面差异相当明显，当然如果你只是对游戏中的众多角色以及某些邪恶的设定感兴趣的话，精彩的战斗部分还是能够满足你的要求。游戏的战斗以按键组合出连续技，并配合华丽的终结技来消灭敌人为主，时间一长可能会感觉有些单调。

### 炎骑士

尽管游戏本身打着《机战OG》的旗号，但实际上的内容和玩法却与传统的《机战》却有着天壤之别。游戏的系统颇具看点，通过按键的组合可以实现各种华丽的招式，战斗中的全程语音也显得热血十足。游戏中还保留了近年来在“《机战》系列”中常见的“乳摇”特效，足以吸引大批玩家的眼球。

■NDS■卡片■Banpresto■无限のフロンティア スーパーロボット大战OGサーガ■角色扮演■2008年5月29日■1人■无对应周边

## 前线任务 2089




**推荐玩家人群**

●对现代战争和机器人有爱的战棋游戏爱好者。●不畏复杂系统的玩家●喜欢收集并整合机体部件的人

总分 20

■稍欠卖相的一道美食。

### 玛娜

由于从手机游戏移植，所以画面整体效果比较粗糙，不过以它的容量来说已经算是不错的表现了，而且新加入的原画可看度也较高。系统则是游戏的亮点，机体改造可以消耗大量时间，部件与机体之间如何调配也颇值得斟酌。另外，本作的信息菜单仍然使用了无视玩家视力的小字号，不够人性化。

### 炎骑士

《前线任务》系列在NDS上的第二次登场，毫无惊喜。或许这本是一款合格的手机游戏，但素质实在是无法让掌机的玩家满意。作战动画和前作并无二致、机体改装后外形变化不大，可改装的部件武器数量少。惟一让人满意的是战略部分的任务比较多样，有一定挑战性。

### 卡伦

游戏给人的第一感觉眼睛是受不了，NDS本来就不大的屏幕经常会塞满很多小字，尤其显示机体数据的时候。本作的战斗很讲究策略性，步步为营地削弱敌方的势力是取胜的关键。此外，部件的更换也是游戏中值得研究的地方，有些关卡需要玩家对任务的详情比较清楚，否则会很容易失败。

■NDS■卡片■Square Enix■FRONT MISSION 2089 Border of Madness■策略角色扮演■2008年5月29日■1人■无对应周边

## 瓦尔哈拉骑士 2




**推荐玩家人群**

●有收集癖好的玩家。●喜欢尝试各种不同战斗方式的玩家。●注重游戏支线任务的玩家。

总分 19

■有新意无诚意的续作。

### 晴天

除了增加两个可使用的新种族和职业，游戏的进行方式和角色培养与前作相比没有任何变化，支线任务虽多，但重复性很高。作为游戏最重要的战斗部分，攻击判定的问题还是没有得到解决，尤其是玩家选择近身作战的职业时，经常会莫名其妙地被敌人打得落花流水，变相地提高了游戏了难度。

### 卡伦

本作的画面整体偏暗，视角也不是很理想，再加上游戏流程中没有语音，玩起来会觉得有点压抑。多职业和接任务的设定让游戏更像是一款网游，战斗部分和前作相比也没有太大的进化，缺乏爽快感。当然，本作也并不是一无是处，培养自己的个性角色并和同伴一起合作或者对战也是充满乐趣的。

### 玛娜

游戏的种族和职业非常丰富，各自的成长路线也截然不同。自由培养角色、品种繁多的装备、纸娃娃换装系统与详细的道具图鉴有一定吸引力，不过画面与前作一样表现平平，人物动作也比较僵硬，再加上任务与战斗都存在各种不足，如果能忍受这些缺陷与复杂的系统，那么本作还是值得一玩的。

■PSP■UMD■MMV■ヴァルハラナイツ2■角色扮演■2008年5月29日■1人■无对应周边

功夫熊猫/Kung Fu Panda/Activision/动作/多机种 评分 19

失落的星球 殖民地/Lost Planet The Colonies/Capcom/动作射击/X360 评分 21

# Grand Theft Auto IV

REVIEW BY | 多边形

游戏时间 **80** 小时以上

黄金珍藏



| 横行霸道IV | Rockstar Games | 动作 |
|---|---|---|
| 多机种 Grand Theft Auto IV | | 美版 |
| 2008年4月29日 | 1人 | 59.99美元 |
| 对应机种为 PS3、X360 | | 对应17岁以上玩家 |

黄金眼评分 **30** 满分 30

## 我们可以选择游戏，但我们无法改变规则。

对于《横行霸道》这个系列（以下简称《GTA》），很多人对于这个游戏最简单最直观的印象就是："这是个自由的游戏，我可以为所欲为。"的确，"为所欲为"是本作最大的特色之一，而这种在游戏中可以毫无拘束的行为也是玩家在现实生活中无论如何也不可能做到的，这也很好地证明了"游戏是生活的补充部分"这样一个命题，把需要发泄的放到游戏中，让自己的生活更安全。（笑）

### 不自由的自由

《GTA》代表着自由，这没错。但是要注意的是，任何时候——哪怕是游戏里——的自由，都是相对而不是绝对的。

在游戏里，你可以自由做的事情有很多，多到我甚至都不知道从哪件事开始说起。但是你别忘了，就算这是一个游戏世界，它也有自己的游戏规则。在这个规则范围之内，你的确可以想干嘛就干嘛，想接任务就接任务，不想接任务就去看艳舞。但如果你一旦触犯这个规则，比如你在大街上打砸抢，自由城里的警察也不是吃素的。一星通缉只是一个警告，你要敢拒捕就是二星的紧追不舍，敢和警察反抗就是三星的亡命天涯，敢与警察交火就是四星的走投无路，还要负隅顽抗就是五星的特警招待，想要尝尝六星的滋味？OK，see you in hell。

第一次玩这个系列的泰坦一开始常问我，为什么我一上直升飞机就六星通缉？我说那不是不让你开直升飞机，而是你去到了不该去的地方。偌大的自由城，三座相对独立的岛屿，并不是一开始就能让你自由往来的，随着剧情的推移，慢慢才会让你活动范围逐步扩大。最开始限制你的并不是无形的墙壁，你要想强行冲卡将等待六星通缉的围捕，想要相安无事地进入你的新领地，那你就得老老实实按照游戏为你安排的剧情，一点一点通关。

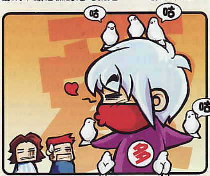
所以说，即使是这个标榜着"自由"的游戏，它也是有着自身的运行规律，想要体会游戏的快乐，你只能按照规则来。

### 不道德的道德

这个系列在道德上被一些正义人士批驳得体无完肤已经不是什么新闻了，那些视游戏如洪水猛兽的律师和官员们只会用有色眼镜去看待这款游戏。我们不可否认本作在道德上的确突破了很多游戏的底线，正因为本作所标榜的"自由"，即使在你干着一些不法的勾当，你仍然有机会逃脱游戏规则的惩罚。但是不是意味着，所有的玩家都会这样肆无忌惮的为所欲为呢？答案自然是否定的，你就算技术再好，主角的生命值也是有限的，和警察对着干无非两种下场：第一、被当场击毙，送去医院交付财产百分之十的医疗费；第二、当场被捕，被送去警局没收所有武器和部分现金。以上任何一种惩罚方式你都不会愿意一而再再而三地承受，游戏没有设置Game Over，其意图就是让你尝够这种周而复始的滋味。

一直以来给人感觉比较粗犷的Gouki在拿到这款游戏后居然变得如好好先生一样，老老实实在游戏里做自己的Niko，为了游戏的目标，在自己的黑帮道路上每天昂首前进。而ACE飞行员与之相比则完全是另一个极端，每天不是在帝国大厦楼顶打飞机，和警察与黑鹰过不去，就是开个车在街上飞驰电掣地把整个自由城搅和得鸡犬不宁。同样的游戏，却因为游戏者的不同而展现出截然不同的风貌，这也正是游戏的魅力之处。

而实际上你只要仔细研读剧情，就能了解Rockstar Games的煞费苦心之处，制作小组要传达给玩家的信息只有一个，那就是你一旦开始涉足黑道，你就永远也无法再摆脱这个泥潭，直至你失去你的至亲与至爱。游戏中最糟糕的结局就是Niko最终在自由城孑然一生，孤孤单单地面对这个"自由"的城市，Niko的故事告诉我们：出来混，迟早要还的！




### 不够爽的联网

本作曾在发售前给玩家承诺了一个非常好玩的多人模式，你不可否认的是Rockstar Games的确已经做到了他曾经承诺过的东西，网络世界上的《GTA》甚至可以说是一个比单机部分的本作还要精彩的内容。

如果说在单机任务中，玩家时常要孤身一人出生入死的话，在线部分就可以简单地概括为队友合作并肩作战的任务模式。你所能想像得到的合作方式，在本作中都能找到。甚至制作小组还颇为大方地将自由城所有区域都开放给玩家，这几乎令所有在狭小区域内奋战惯了的玩家们欢呼雀跃。

然后实际上，等你进入到游戏中后，你就会发现在偌大的城市中，你是多么的渺小。原本在单机模式中并没有很强烈的这种感觉，但到了网络模式中，你知道无论是你的对手还是你的同伴，在这个世界上包括你在内最多只有16人的话，你就会有"这人太少了，要是160人该有多好"的感觉。

当然，限于目前的网络条件，我们并不会责怪Rockstar Games在设置多人游戏的时候过于保守，反而这让我们对未来充满了希望，下一代或者下下一代的《GTA》会进化到什么样的一个高度，我们现在是无法想像的。我们一直期盼的，都是一个更加自由、更加广阔、更加充满魅力的《GTA》！





▲本作剧情也相当精彩，Niko与众多角色之间的冲突与纷争构成游戏的主线



▲游戏中很多细微的小动作让你觉得很自然，例如图片中Niko正在伸手试试雨点。



▲任何犯罪行为都难逃法网，在自由城惹上警察是最麻烦的事情。



▲车辆在游戏中占了很大比例，而游戏对车辆的刻画也是细致入微。

当今世界上最强的武器格斗游戏——“《灵魂能力》系列”最新作已经确定将于这个暑假和全世界玩家见面。其中港台版和美版率先于7月29日与大家见面，澳版和日版将于7月31日发售，一天之后欧版也会发售。这回游戏分PS3和X360两个版本发售，两个版本除了可选角色有一人不同之外，其他内容是没有区别的，而且这个专属角色也可以通过付费下载的方式得到。游戏对应网络对战，由于所有版本的发售日都很接近，购入游戏后就可以在家中与天下玩友进行较量。X360的网络服务完善，PS3的网络服务免费，究竟买哪个版本还真是让人难以抉择，赶快和你身边的战友商量吧！

文 纱迦 美编 NINA

# 世界最强武器格斗游戏，今夏席卷全球！




| 灵魂能力IV | NBGI | 格斗 |
| --- | --- | --- |
| 多机种 | SOUL CALIBUR IV | 中国香港版 |
| | 预定 2008 年 7 月 29 日　1～2 人 | 售价未定 |
| | 对应机种为 PS3、X360 | |



雪拉扎德&索菲蒂亚 画师：出渊裕

# 剑魂传说的旅程新章



“《灵魂能力》系列”可以说是有史以来最成功的武器格斗游戏。系列的正统作品只推出过4作，仅是家用机版的销量便已经达到千万，这是一个相当不错的成绩。而且系列的口碑一向为人称道，历作都有令玩家津津乐道的话题，其中DC上的第二作更是众所皆知的满分大作。







即将发售的4代，将集历代之大成，在继承之前诸作优点的基础上，更要全面超越历代作品！究竟4代会为全世界玩家带来怎样的惊喜呢？让我们拭目以待！

## 《魂之利刃》(SOUL EDGE)1996年，PS



系列的始祖作，讲述众英雄对抗邪剑SOUL EDGE的故事。游戏的特色是武器耐久度、必杀技系统，此后历代均未收录。PS版开场动画在当时轰动一时，在国际上获奖无数，是永远的经典。

**4代超越：引入防具耐久度，并引入更加夸张的一击必杀系统。**

## 《灵魂能力》(SOUL CALIBUR)1999年，DC



故事承接《魂之利刃》，系统变化非常大，奠定了系列之后的发展方向。本作的画面在当时堪称世界第一，令无数玩家为之倾倒，因此全世界主流媒体一致为其打出了满分的评价。

**4代超越：令人窒息的美丽画面，秒间60帧的顶级流畅度。**

## 《灵魂能力 II》(SOUL CALIBUR II) 2003年，PS2/Xbox/NGC



时间上有较大飞跃，出现多名全新角色。家用机版的最大卖点是各版本的专属角色，PS2版为三岛平八，Xbox版为再生侠，NGC版为林克。本作是公认对抗性最好的一代，销量也是历代最高的。

**4代超越：请日本名画家设计原创角色，并请来《星球大战》角色助阵。**

## 《灵魂能力 III》(SOUL CALIBUR III)2005年，PS2



故事方面没有太大进展。本作是先出家用机版再出街机版，因此家用机版加入了大量单机要素，甚至还加入了即时战略要素，变化无穷的自创角色系统也受到诸多好评。

**4代超越：保留单机要素和自创角色系统，并可以通过网络下载更新内容。**

## 凝聚日厂顶尖技术力之作

从PS上的《魂之利刃》开始，本系列就一直代表当今业界的顶级技术力，这次的4代也不例外。游戏借助PS3和X360的强大机能，以全新的3D技术打造了令人惊艳的游戏画面。游戏在从开发初期便预定支持1080p的顶级解析度，并保证每秒60帧的流畅度，同时支持网络对战。在欧美厂商的技术力拥有压倒性优势的今天，《灵魂能力 IV》的画面表现将给喜爱日式游戏的玩家打上一剂强心针。

目前游戏的PS3版已经于5月中旬提供了试玩。从试玩版来看，人物与场景的描绘均有极其显著的提升，游戏画面的素质与之前放出的清晰截图相差无几，实时光影的表现更是令人拍案叫绝。不过在角色的服饰如衣袖裙摆等细节仍有瑕疵，对战时也会偶尔出现延迟。不过这个试玩版据悉是在3月就已经完成的，因此这些问题在正式版中肯定会得到解决。

## 八大模式简单预览

故事模式(STORY)
逝魂之塔(TOWER OF LOST SOULS)
街机模式(ARCADE)
练习模式(TRAINING)
对战模式(VS MODE)
网络模式(NETWORK MODE)
自创角色模式(CHARACTER CREATION)
博物馆模式(MUSEUM)

目前游戏的八大模式已经全部公开，虽然有几个模式的详情还有待官方后续补完，不过其丰富的游戏内容已经是毫无置疑的。

**故事模式** 游戏最主要的模式，交代每个角色的故事，在战斗前后会有剧情交代，通关后可看到结局。目前尚未得知是否会加入如3代那样的分支和互动要素。

**逝魂之塔** 供单人游玩的模式，收录有各种各样的挑战模式。具体情报尚未公开。

**街机模式** 和故事模式的区别在于没有剧情，遇到的对手是随机的，对战局数等限制亦可自由调整。

**练习模式** 供玩家修炼的模式。3代的训练模式相当出色，本作应该也会继承。

**网络模式** 在此可通过PSN或Xbox LIVE与全世界玩家对战，共有单人和组队两种模式，并提供全球网络排行榜供玩家查询。此外据官方透露，还能够与同伴进行协力游戏，具体情况尚未公开。难道游戏中还收录有一个动作过关式的模式吗？

**自创角色模式** 继承自《灵魂能力 III》的原创角色创作系统，让玩家可以用数百种配件创造一个全新的角色，此外对于固有角色的造型也可以进行调整，籍此打造出仅属于自己的独创造型，在网络对战时可充分展现个性。

**博物馆模式** 历代都有的模式，在里面可以观看角色资料、演武、台词、电脑对战等等。



# 看点满载的游戏系统

## 传统系统大盘点





本作保留了系列的一贯传统，即纵斩、横斩、腿技、防御的四键制，系列的代名词弹剑和受流也被完全保留。不过新角色希尔妲的操作有所不同，纵斩和横斩分别对应其双手的长枪和短剑，此外还有其他更多的全新操作方式。希尔妲也是本作的重点角色，游戏制作人员不约而同地表示她是这代游戏中他们最喜欢的角色。

《灵魂能力III》加入的STUN COMBO系统，在本作中同样会保留。所谓STUN COMBO，是指以特定技将敌人打成昏迷状态后进行追击，在STUN COMBO中的攻击，全部都算作COUNTER，因此会产生很恐怖的连击效果，不过大部分昏迷状态都是可以通过摇摇杆来解除的。

本作在画面上还会显示连击数、COUNTER、STUN COMBO等字样，方便玩家了解。这是历代游戏中都未曾加入过的设定，不知显示连击数会不会标志着本作会加强连续技方面呢？



## 爆衣系统

爆衣系统是本作的最大噱头。对战时角色除了生命值外，还设定有装甲值。当玩家控制的角色受到伤害时，装甲值也会减少。装甲值减少到一定程度，身上的衣服就会受损。衣服受损时会有特写镜头，之后角色的服饰也会发生变化。

爆衣系统在3D格斗游戏中并不是首次出现。SEGA的《格斗之蛇》从初代开始便引入了爆衣系统，在《格斗之蛇》里装甲损坏之后，角色的速度上升，但防御力下降，而本作在爆衣之后有何影响目前尚不得知。《格斗之蛇》里角色分为上部装甲和下部装甲，而本作则是共有3个阶段的爆衣设定。

爆衣系统无疑是一个有点服务性质的设定，除了“不怀好意”的男性玩家，能和各位帅哥硬汉“袒诚相见”对于女性玩家来说也颇有诱惑。要知道“《灵魂能力》系列”的男性角色同样有着极高的人气，洪润星就曾于今年入选美国某刊物评选的十大游戏性感猛男之列。

不过本作毕竟不是18禁游戏，那些指望爆衣能爆到衣不蔽体的玩家注定会失望。游戏中的女性角色有不少本身的穿着就比较暴露，她们的爆衣效果只是一个象征意义。浑身铠甲的希尔妲倒是值得关注，不过从目前来看爆掉她外面的铠甲后，里面还有一层厚厚的红衣。



## 一击必杀系统

PS上的《魂之利刃》曾引入过必杀技的系统，成功命中后会出现乱舞攻击，后来这个系统被改为聚气，游戏也就废除了必杀技的系统。

本作则重新捡回了必杀技的概念，而且是更为夸张的一击必杀。在最早的预告片中出现的西格飞以巨大的冰刃劈向缇拉的镜头，就是一击必杀技。本作的一击必杀技和《北斗神拳》格斗版比较类似，需要将对手打至某个状态后才能发动。不过目前尚不得知是哪种状态，据推测可能需要三层爆衣。

一击必杀技的表现力自然是相当夸张，目前已知的西格飞、科里克、艾薇等人都非常华丽。

## 洪润星

认为邪剑能够保护祖国的洪润星，与塔利姆结伴而行。在路上遇到武艺胜过自己的前辈成美那，成美那告诉他邪剑只能带来灾祸，逼迫洪润星回国。为了继续自己的旅途，洪润星选择了半夜开溜。经过长途跋涉后，他终于接近了邪剑的所在地，不过他却发现自己敬爱的师兄黄星京已经身受重伤。从黄的口中得知打伤他的人竟然是一名以剑盾为武器的女性，不过她在胜利之后却放他离开。洪润星决定以自己的力量，来探求邪剑的真相。






年龄：18岁
生日：4月16日
出生地：朝鲜 智异山
身高：176cm
体重：72kg
血型：O型
武器：中华刀
武器名：白露
家庭成员：父亲病死、母亲失踪、恩师成汉明

# 名画师助攻日本市场

“《灵魂能力》系列”历来都是“东方不亮西方亮”，在欧美市场的销量远胜于日本。系列卖得最好的《灵魂能力Ⅱ》，仅在北美地区的销量就超过了250万，而在日本的销量只有北美的1／5。PS3和X360现在在日本市场的地位远不能和当年的PS2、Xbox、NGC比，为了提升日版销量，NBGI效仿PS2版《铁拳5》的经验，请来了4位日本名画师设计原创角色，此举既吸引了眼球，又能提升卖气，可谓一举两得。

## 雪拉扎德




### 悠久的传世者

人设：出渊裕
年龄：忘了
生日：谣月的下12日
出生地：隐里
身高：157cm
体重：42kg
血型：不明
武器：单手细剑
武器名：莱拉莱拉（ライラライラ）
家庭成员：在故乡有若干顽固的长辈

### 画师简介

出渊裕是日本著名漫画／插画／动画家，其大名在整个亚洲地区都相当响亮。出渊裕除了绘画之外，还担当了多部动画作品的设定工作，从人物服装到机械设计均有参予，留下了很多脍炙人口的作品。其处女作为动画《斗将戴莫斯》，代表作品有《机动战士高达 逆袭的夏亚》、《机动警察》、《罗德斯岛战记》，其笔下的ν高达以及迪度在ACG迷中可谓无人不知、无人不晓。

### 人物介绍

精灵族是居住在森林深处、寿命远长于人类的种族。雪拉扎德是精灵族的战士，她自己都不知道活了多少年，不过在精灵族中显然还是属于少女。过去她曾经以“传世者”的身分走出森林讲述古老的传说，结果在人类世界产生了一段禁忌的恋爱，为此她被精灵族长老处以树牢监禁之刑。现在她又再度来到人类世界，想看看故事的结局。

### 角色分析

出渊裕为《灵魂能力Ⅳ》设计的原创角色雪拉扎德，看上去令人想起了《罗德斯岛战记》里的迪度。她的装扮颇具奇幻风格，以紧身皮甲和短披风搭配圆帽和长靴，给人留下了深刻的印象。雪拉扎德的招式看起来似乎与拉斐尔比较接近，能抓住敌人露出破绽的瞬间予以重创。



## 安哥鲁·菲亚




### 大宇宙意志的审判者

### 画师简介

吉崎观音，著名漫画家兼插画家，1989年于周刊《少年SUNDAY》出道，是一名多产型的作者。其画风可爱，又略具情色意味，令人难忘，其力作《KERORO军曹》自2004年春季开播之后，在亚洲地区赢得了极高的人气。吉崎观音向来喜欢游戏，其作品表中不乏《勇者斗恶龙》、《兵蜂》、《宇宙巡航机》这样的知名游戏。



### 人物介绍

安哥鲁·菲亚是大宇宙意志之下拥有制裁之权力的审判者。地球上数百年来灵剑SOUL CALIBUR和邪剑SOUL EDGE的反复交战，引起了她的注意。她决定在500年后毁灭地球，但为了确认自己的决定无误，她亲自降临到16世纪末的世界来，以自己的双眼来认清事实。



### 角色分析

从造型、武器和故事来看，安哥鲁·菲亚显然和《KERORO军曹》里的摩亚有些关系。其武器头如长矛，尾如星球，据说能够发挥比摩亚的默示录还要厉害的威力。其游戏中的造型依然保留了吉崎观音原画的风格，不过代价就是看起来与其他角色格格不入。

人设：吉崎观音
年龄：约14800岁
生日：无法以地球历法计算
出生地：大宇宙中心核
身高：177cm，可任意变化
体重：1308kg，可任意变化，尚未调整至最适合地球的状态
血型：无
武器：星球
武器名：黑色路西法长矛
家庭成员：精神家族体（非群居种族）

# 阿修萝特

## 钢铁的淑女






人设：大暮维人
年龄：刚出生
生日：3月9日
出生地：不明（邪教集团费古尔·塞斯特姆斯/连名字都没有被流传下来的隐秘神殿遗迹）
身高：145cm
体重：199kg
血型：由于咒文而受到祝福的圣油
武器：斧
武器名：卡鲁涅尔克
家庭成员：邪教集团的两名神官是制造她的亲人

### 画师简介

大暮维人，1972年出生于日本宫崎。出道早期曾经发表过不少成人漫画，其笔下的女性性感丰满，受到很多人的追捧。后凭借于《Ultra跳跃》上连载的《天上天下》以及《周刊少年MAGAZINE》上的《飞轮少年》而走红，成为一名出色的漫画家。曾经为《铁拳5》的风间飞鸟和吉光设计过原创服装，本期杂志附赠的海报即出自其手。

### 人物介绍

巨人阿斯塔洛斯本为某邪教集团制造出来的兵器，但阿斯塔洛斯拥有自己的意志后，不愿成为受邪教集团摆布的棋子，叛教出逃。为了干掉阿斯塔洛斯，该组织又制造了一位机械少女，她外表纤细，但力大无穷，能够粉碎一切。为了消灭阿斯塔洛斯，阿修萝特一路追踪至沙漠，誓要将叛教者彻底抹消。





### 角色分析

以画性感美女闻名的大暮维人这回画了个《恶魔城》风格的机械萝莉，此举着实让人大吃一惊。不过其造型之别致的确让人过目难忘，而且设计组也在其身上倾注了很多心血，她的钢丝裙会随动作打开或收起，以免妨碍出招，丝袜的表现也相当细致。她的动作看起来似乎和阿斯塔洛斯有不少共通之处。

---

# 修罗

## 百鬼八业之旅鸟

### 画师简介



奥浩哉，1968年出生于日本福冈，20年时入选第19回青年漫画大赏，之后成名。其作品不算太多，代表作是2000年开始连载的《杀戮都市》(GANTZ)，单行本销量过千万，改编的TV版动画也反响强烈。目前正在连载中的作品是《母亲的感情》以及《杀戮都市》第2部。



### 人物介绍

修罗是一名追求斩杀人类、逢人必斩的女剑士。可是，在斩杀的过程中她被一个怪物附身，附体的怪物为了"返回黄泉"而追求更为强大的身体，受其影响修罗也在不断追求能够被其斩杀的对手。腰间一直佩戴的两把刀会让我们见识到怎样的战斗呢？



### 角色分析

修罗的风格与奥浩哉于《杀戮都市》中的风格不尽相同，冷艳的表情加上暴露的衣着，和艾薇有得一拼，看来设计者是准备在东方女性中也树立一个性感代表。修罗的二刀流动作在此前系列中未出现过的，只有塞万提斯的动作与之类似，从目前来看修罗照搬塞万提斯动作的可能性不大。




人设：奥浩哉
年龄：忘了
生日：不记得了
出生地：日本诹访
身高：从来没量过
体重：同上
血型：AB型
武器：两把日本刀
武器名：雷神丸、风神丸
家庭成员：附在身上的恶鬼怨灵、其他的忘了

# 凭《星球大战》叩关北美

对于"《灵魂能力》系列"来说，北美市场的重要性远远大于日本。如何投老美所好，是至关重要的，在这上面下的血本一定得大。《灵魂能力Ⅱ》3个版本在北美热卖，其中NGC版和Xbox版能够赶上PS2的销量，就是因为两版本的专属角色人气要高得多。为了吸引北美玩家的热情，这回NBGI竟然把在美国有着首屈一指人气的《星球大战》给搬来了。尽管此消息已公布多时，不过依然让人觉得有如天方夜谭。

《星球大战》在美国人心目中的地位，是区区林克和再生侠所无法望其项背的。因此尽管PS3和X360的市场份额无法与当年的三大主机相比，但游戏的销量未必会跟着缩水。而且NBGI为了提高双版本的销量，更是规定尤达大师为X360版专属角色，黑武士为PS3版专属角色。面对有史以来画面和操作感最好的《星球大战》相关游戏，痴迷的美国人定然只有乖乖掏钱的份。






## 黑武士

黑武士的黑色与PS3主机的黑色交相辉映，因此是PS3版的专属角色。黑武士的动作迟缓，但威力巨大，一套连招就能将人打个半死。黑武士可以使用原力锁喉，还可以用原力来施展别的绝技，不过这会消耗原力槽。原力槽会随时间而恢复。原力锁喉甚至能把敌人从地上一把揪起来，之后再给予一连串的攻击。








## 尤达大师

尤达大师的绿色和X360一贯的绿色主题相符。尤达大师的表现难度远胜黑武士，不过X360版对皮肤毛发的还原度非常高。尤达大师和黑武士正好相反，他身材矮小，身手敏捷，上段技和部分中段技都难以命中他，不过攻击力就比较弱。尤达大师能使用原力来进行防御等特殊动作。




## 秘密学徒

这是NBGI最新公布的《星球大战》角色。秘密学徒从未在电影中出现过，他出自游戏《星球大战 原力释放》(Star Wars: The Force Unleashed)。该游戏由Lucas Arts制作，于今年9月16日推出，对应平台为目前主流的全部六大机种。

在《星球大战 原力释放》中，秘密学徒是黑武士的秘密弟子，奉师傅之命追杀绝地大师Rahm Kota。秘密学徒会同时在PS3版和X360版中登场，这样玩家就能体验到光剑对光剑的梦幻对决了。

## 黑武士、尤达大师并非独占？

NBGI让黑武士和尤达大师分居两个版本，对于美国人来说可谓"鱼和熊掌不可兼得"，相信会有不少美国人尽数收入两个版本。但从目前的情报来看，这两名角色可能只是限时独占。

今年5月SONY对主流华人游戏媒体提供了PS3版《灵魂能力Ⅳ》的试玩版，并提供了大量一手资讯。其中提到，PS3版玩家可以通过PSN网络，付费下载X360版专属角色尤达大师以及原创角色学徒。不过之后SONY便要求媒体删掉这一条报道，只能透露"可通过PSN下载追加角色，以及系统界面装饰用的桌布与布景主题。"

在5月提供试玩版时，有关秘密学徒的情报完全没有公开，更没有人知道这名角色同样是来自于《星球大战》的。因此"PS3版可下载尤达大师"的情报可信度极高。官方现在不愿意透露，显然是担心销量受损。既然PS3版可下载尤达大师，那么X360版自然也可以下载黑武士。因为PSN的下载内容绝大部分都可以5人共享，把人气较高的黑武士放到Xbox LIVE上收费下载可谓相当明智。

目前官方没有说明秘密学徒是游戏中直接可用，还是必须下载才能使用。

# 出场角色以及剧情预览

## 关于出场角色的官方说法

据官方透露的情报，本作共有34名角色可以选择，这个数字既包括了固有角色，也包括了名画师设计的原创角色以及《星球大战》角色。目前官方已经公布了32名角色，算上一名BOSS和一名随机角色，正好就是34人。官方透露说本作的新角色除了希尔妲之外，还有一名名为阿尔戈(Algol)的角色。这名角色还未公开，不过在官方影像中，我们已经看到了一名剽悍的蛮荒战士，这名战士应该就是阿尔戈。(本期光盘有收录)。



### 目前已公布的角色

| | |
|---|---|
| 御剑平四郎 | MITSURUGI |
| 雪华 | SETSUKA |
| 洪润星 | YUN SEONG |
| 缇拉 | TIRA |
| 沃尔多 | VOLDO |
| 科里克 | KILIK |
| 扎萨拉梅尔 | ZASALAMEL |
| 多喜 | TAKI |
| 真喜志 | MAXI |
| 成美那 | SEONG MINA |
| 拉斐尔 | RAPHAEL |
| 艾咪 | AMY |
| 西格飞 | SIEGFRIED |
| 噩梦 | NIGHTMARE |
| 香华 | XIANGHUA |
| 索非蒂亚 | SOPHITIA |
| 卡桑德拉 | CASSANDRA |
| 阿斯塔洛斯 | ASTAROTH |
| 洛克 | ROCK |
| 吉光 | YOSHIMITSU |
| 希尔妲 | HILDE |
| 蜥蜴人 | LIZARDMAN |
| 塔莉姆 | TALIM |
| 艾薇 | IVY |
| 塞万提斯 | CERVANTES |
| 雪拉扎德 | Scheherazade |
| 安哥鲁·菲亚 | Angol Fear |
| 修罗 | Shura |
| 阿修萝特 | Ashlotte |
| 黑武士 | Death Vadar |
| 尤达大师 | Yoda |
| 秘密学徒 | Secret Apprentice |




## 宣传片泄露天机

在4月官方放出的宣传片中，我们看到了35个关键词。在影片的前半段，这些关键词是和角色一一对应的，最后便是一闪而过。不过我们很容易联想到，剩下的关键词肯定也是和其他角色一一对应的。也就是说，本作的角色数量可能并不止34人。

而本月释出的最新宣传片也说明了这一点，最新公布的秘密学徒对应的是DESTINY(命运)。也就是说，本作的可使用角色数量至少有36人，尽管官方尚未完全公布，不过目前也猜得出一些关键词对应的角色。如安哥鲁·菲亚显然就应该是审判。

### 目前已知的36个关键词

| | | |
|---|---|---|
| 噩梦 | DAMNATION | 罪罚 |
| 西格飞 | REDEMPTION | 赎罪 |
| 艾薇 | DELIVERANCE | 解放 |
| 希尔妲 | DUTY | 使命 |
| 拉斐尔 | DOMINATION | 支配 |
| 卡桑德拉 | COURAGE | 勇气 |
| 洪润星 | PRIDE | 自豪 |
| 多喜 | HONOR | 荣誉 |
| 真喜志 | RETRIBUTION | 报复 |
| 索非蒂亚 | TRUTH | 真理 |
| 塞万提斯 | CORRUPTION | 恶化 |
| 御剑平四郎 | STRENGTH | 强大 |
| ? | VENGEANCE | 复仇 |
| ? | POWER | 力量 |
| ? | PURITY | 纯洁 |
| ? | GREED | 贪婪 |
| ? | VALOR | 英勇 |
| ? | LOVE | 爱 |
| ? | HONESTY | 真诚 |
| ? | HATE | 憎恨 |
| ? | LIES | 谎言 |
| ? | RESENTMENT | 怨恨 |
| ? | LOYALTY | 忠诚 |
| ? | DESPAIR | 绝望 |
| ? | ANGUISH | 痛苦 |
| ? | TORMENT | 苦恼 |
| ? | PIETY | 虔诚 |
| ? | REVERENCE | 威望 |
| ? | FERVOR | 热情 |
| ? | TRUST | 信任 |
| ? | DEVOTION | 奉献 |
| ? | JUSTICE | 审判 |
| ? | DOUBT | 猜忌 |
| 黑武士 | FEAR | 恐惧 |
| 尤达大师 | HOPE | 希望 |
| 秘密学徒 | DESTINY | 命运 |

## 剧情的关键人物

“《灵魂能力》系列”有着足以傲视同类游戏的顶级剧情和世界观设定，这全要归功于DC版《灵魂能力》打下的坚实基础。不过自《灵魂能力Ⅱ》之后，系列的剧情就没有什么大的飞跃，大部分角色的剧情都是在因循守旧、原地踏步。本作的出场角色多达三十余人，指望人人翻新不太现实，不过依然可以找到一些亮点。

灵剑SOUL CALIBUR的来历在本作中得到了与之前不同的解释。按照本作的设定，在过去有一位凭借邪剑SOUL EDGE成为英雄的男人，不过邪剑后来被他的儿子拿走。为了防止儿子滥用邪剑，英雄赶去制止自己的儿子，结果失手将儿子打倒。在难以接受这一切的心情之下，英雄打造了灵剑SOUL CALIBUR。这预示本作肯定会有一位角色与这段历史挂钩。

出场角色中，与邪剑有关的西格飞和噩梦自然是掌握剧情的关键人物，而本作有可能出现另一位关键人物，那就是系列人气最高的角色之一索非蒂亚。索非蒂亚在历代都是以受到天神庇佑的圣女形象出场的，从《灵魂能力Ⅱ》开始她便已经结婚生子，但这个身分依然没有变化。本作的索非蒂亚是早期公开的角色之一，但其完整故事一直没有公开，只是简单地介绍说：她的两个孩子受邪剑碎片感染，如果打倒邪剑的话他们也会死去，其称号是“不祥之圣剑”。

卡桑德拉的完整故事中提到，索非蒂亚目前正在受邪剑的摆布。洪润星的完整故事中，也提到想阻止邪剑的黄星京被索非蒂亚打败。而且在之前公布的影片中，有索非蒂亚拿起邪剑的镜头，并有“请神饶恕”的台词。结合这多方面的因素，可以推断索非蒂亚很有可能因为自己的孩子而放弃破坏邪剑的使命，走上忤逆神灵的反派道路。如此耳目一新的设定令人期待。



### 索非蒂亚 SOPHITIA



年龄：25岁
生日：3月12日
出生地：奥斯曼土耳其帝国 雅典
身高：168cm
体重：不告诉你
血型：B型
武器：短剑、小盾
武器名：Omega Sword、Elk Shield
家庭成员：丈夫、女儿和儿子





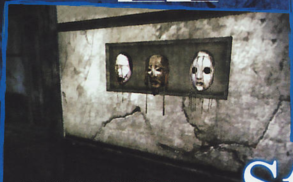





# 2008年夏季新作降临！

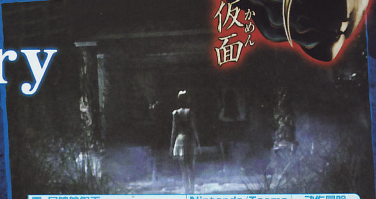



热爱恐怖游戏的玩家高呼万岁吧，曾经刮起一阵和风恐怖游戏热潮的“《零》系列”最新作就要来了。由于登陆在Wii平台，所以本作的画面与前几作相比并没有什么改变，令人期待的倒是Wii手柄的独特操作方式会给本作带来什么样的影响。今年夏天，“《零》系列”最新作又将以恐怖的气氛与凄美的故事为玩家带来一丝冰凉彻骨的寒意。 文 玛娜 美编 NINA



■岛上有一栋装饰着诡异面具的神秘宅邸，看来这座宅邸就是一切疑问的根源了。





## Story

水无月流歌与其他四名少女曾经在童年时代遭到过绑架，虽然当时幸运地被某名刑警顺利救出，不过数年之后，曾经被卷入绑架案的五名少女，已经有两位死亡，剩下的三人当中，海咲与圆香则一同来到了案发地点胧月岛。

在那个时候究竟发生过什么事情？为了寻找在岛上失去的记忆，流歌也踏上了胧月岛的土地……

本作的舞台与前几作相比发生了一定的变化，虽然故事还是以巨大的古宅为主进行，不过主角却离开了大陆来到了一座小岛上，这座小岛的名字就叫做胧月岛。胧月岛以前曾经与一起绑架案有着很深的联系，而这次，主角就是为了那起绑架案来到这里的。

▶这座小岛的具体位置和来历现在都是一个谜团，不过舞台建立在岛上，也就意味着不确定的因素更多，想要逃离也更加困难。

| 零 月蚀的假面 | | Nintendo/Tecmo | 动作冒险 |
|---|---|---|---|
| Wii | 零～月蚀の假面～ | | 日版 |
| | 预定 2008 年 7 月 31 日 | 1人 | 售价未定 |
| | 对应周边未定 | | 对应玩家年龄：未定 |

从目前看来，公布的主角只有水无月一个人而已，不过在“《零》系列”中会根据剧情进展切换主角的情况也不少，所以说不定会有其他主角的存在。



### 秘闻1 主角的数量仍未确定！



### 秘闻2 制作人阵容

负责本作开发的是曾经制作了本系列多款游戏的菊地启介（制作人）及柴田诚（导演），还有新加入的须田刚一，这个前所未有的豪华阵容似乎意味着游戏素质已经有所保证，而玩家要期待的，只剩下被称为“令人的血液都为之冻结”的故事真相了。

在这次公布的图片中，可以看到占据着古宅显眼位置的挂在墙上的面具，从本作的副标题“月蚀的假面”以及仪式中的面具来看，相信这些面具在游戏剧情中扮演着相当重要的角色。



### 秘闻3 面具会成为解谜的关键？

# 令人失去记忆的神秘仪式

曾经被绑架到胧月岛的流歌她们究竟在胧月岛看到了什么？经历了怎样的事情？为什么会失去记忆呢？这些问题也就是贯穿本作始终的疑团。目前官方公布了几张色调呈黑白的重要图片，在《零》系列"中，黑白色调的图片也就意味着是与回忆有关的场景，相信这些图片已经告诉了我们一些秘密……下面就让我们来推测一下图片中所隐藏的秘密。



◀《零 刺青之声》担任"仪式执行者"的四名镇女，在举行过仪式之后，迎接她们的都是悲剧的下场。

## 五名被绑架少女的珍贵合影！



在胧月岛的古宅中拍下的五个被绑架少女的合影，前面两名(左、中)少女的服装完全一样，而后面两位少女虽然看不清，不过领口的和腰带的位置和前面也是一样的，只有前排最右边的少女穿着完全不一样的衣服，相信右边的那名少女就是本作的主角流歌，而她的服装之所以不一样的原因，也可能说明了这张照片是流歌刚踏上小岛，还没有来得及换衣服时拍摄的。



▶ 在《零 ZERO》里举行的"目刺仪式"中，巫女要被迫戴上一个双眼处装有尖刺的面具并被刺瞎双眼，本作中的面具在仪式中又有着什么样的作用呢？





## 神秘仪式的片断！

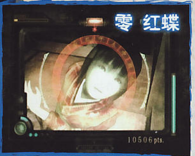


这是一组正在举行着神秘仪式的图片，可以看到仪式的中央站着一个戴着面具并身穿仪式服装的女性，而她的四周是五名身穿巫女服装的少女——难道这就是流歌等人被绑架到岛上来的原因？为了顺利举行岛上的某种仪式，除了被作为祭品的人之外还需要五名担任仪式中"执行者"任务的少女，而流歌她们担任的就是这样的角色。

在举行了不知道是否成功的仪式之后，五名来自于岛外的少女获救离开了这座小岛，并失去在岛上这段时间的记忆，但是在许多年之后，不幸的事情再度发生了……虽然目前只是推测，但是发生在流歌她们身边的事与仪式之间一定有着千丝万缕的联系。

# 射影机与操作方法的变化

本作登陆到Wii之后，显而易见的改变自然就是操作方法上的变化，根据目前公开的情报来看，本作中加入了一项用来煽动人们心中恐惧感的"触碰恐怖体验"要素，需要玩家活用Wii手柄的特性，另外，在系列前三作一个相对完整的故事结束之后，本作在剧情上的改革与变化也值得人关注。









▲▶ 注意相机画面上方那个被分成前后左右四方向的圆形感应槽，与前作的长条形有很明显的不同。在系列前几作中，这个红色感应槽一直用来让玩家掌握灵的方向与拍摄时机，而本作又给它加入了什么其他的功能呢？

▲本作视角的位置也改变了，变成从主角背后视角进行游戏。



▶ 奇妙的拥有"寂静岭式"诡异感的人型物体，如果游戏中让玩家用手柄模拟触摸它的话……



▲当灵靠近的时候，面向幽灵那个方向的部分变成了红色，难道说这个变化和新的"触碰恐怖体验"要素有所关联？

**无责任感言** 在本刊截至前的最新公布的几张图片中，可以看到一个服装和流歌不同，但是正拿着射影机拍摄幽灵的少女，尽管脸被遮挡住了，但是或许她就是本作的另一个女主角吧。

文 清国倾城 美编 NINA

# 楔子

很久很久以前，孪生兄弟奥玛德与阿里曼展开了惊天动地的战争，奥玛德是光明之神，阿里曼是黑暗之神，战斗的结果是光明之神奥玛德获胜，他将阿里曼封印到一株生命之树中。环绕生命之树的沙漠绿洲被称为伊甸园。为了防止阿里曼从生命之树中逃脱，在环绕伊甸园的城墙里有一个守卫者之族阿胡拉世代守卫着生命之树。然而经过了200多代之后，阿胡拉族已经逐渐消亡，最后仅余下一人，她的名字叫艾莉卡(Elika)……



# 波斯王子 奇迹

## 黑暗之神吞噬世界

主人公是一个游走于沙漠地带的冒险家，既然是《波斯王子》的主角，让我们暂且称之为“王子”吧。话说这位王子总是沉迷于酒色之中，他总是把接受任务赚来的钱都花在酒和女人身上。有一天他又接了一个任务，当他来到沙漠某地的时候，突然刮起了一阵强烈的沙暴，为了追回逃走的驴子，他在沙暴中迷失。当沙暴过去之后，一个巨大的沙漠绿洲出现在他面前。王子正在纳闷之际，跑来了一个被追踪的女子，他与女子一起进入了绿洲。在那里，王子看到了生命之树，他目睹了生命之树的消亡，不知是何原因，阿里曼冲出了生命之树的封印。好在伊甸园的城墙仍然可以困住阿里曼，但这个黑暗之神的“蚀”之力量正在将城墙一点一点的瓦解，从伊甸园中向世界各地流窜，阿里曼很快就会被完全释放，届时整个世界都将被笼罩于黑暗之中……

■本作将带给玩家更浓的神话色彩，就像《天方夜谭》等神话故事一样。



**蚀** 一种黑色柔软的物体，会不断地变化形态，有时候会变成地上的一潭污泥，如果王子掉到里面，就会被它吞没。如果是从旁边经过，也有可能被它抓住，它会将王子感染。

| 波斯王子 奇迹（暂名） | Ubisoft | 动作 |
| --- | --- | --- |
| 多机种 Prince of Persia Prodigy | | 美版 |
| 预定2008年第4季度发售 | 1人 | 59.99美元 |
| 对应主机为PS3、X360 | | 对应玩家年龄：未定 |

## 游戏流程自由选择

制作人Ben Mattes将本作的地图比作欧洲，通过各种高速公路将各大城市连接起来，每个关卡就相当于其中的一座城市，从那里可以选择前往其他的各大城市。绿洲就相当于游戏的中转站，玩家可以自由选择前往各个关卡的顺序，而你的选择将会影响到今后的流程。游戏刚开始时，流窜到伊甸园外的“蚀”并不是很多，因此不管玩家选择哪个关卡，难度都不会很大。而将这个地区治愈之后，流窜出来的“蚀”会更多，它们会集中到其他地方，到了最后，所有的蚀都会聚集到一起，危险程度可想而知。因此游戏中的同一个关卡，如果挑战的顺序不同，将会有完全不同的面貌。



**爪**



飞檐走壁是“《波斯王子》系列”最大的特色之一，本作当然不会抛弃这一传统。但王子飞檐走壁的原理有所不同：这次他是通过左手戴着的金属爪套实现飞檐走壁的，金属爪可以牢牢地抓在垂直的墙壁上，它的好处在于能够随时从墙壁上滑落，不用担心在墙壁上没跑几步就直接坠地身亡，毕竟这次王子没有倒转时间的能力。



## 当灵魂能力遇上MGS

关于《波斯王子 奇迹》的战斗系统，制作人提到了两个灵感源泉：《灵魂能力》和《潜龙谍影》。

除去平台动作部分，你完全可以将《波斯王子 奇迹》视为一款武器格斗类游戏，因为这次不再有杂鱼战，所有的战斗都是与强悍而狡猾的BOSS直接对决。Ben Mattes表示，过去《波斯王子》的战斗与《忍龙》和《鬼泣》等传统动作游戏相似，但是在手感等方面却有很大的不足，Mattes自知在这个方向上无法超越这些对手，因此决定采用另外一种方向，于是《波斯王子 奇迹》回归到1989年《波斯王子》第一作时一对一战斗的本源。

本作中的各种BOSS角色在感觉上就像是"《潜龙谍影》系列"中一个个形象鲜明的反派一样，他们出场时有着精彩而夸张的演出效果，战斗时给人以史诗般的感觉。王子的右手使用一把长而纤细的刀，但在游戏中武器将无法升级。手柄右边的四个按键各对应一种攻击类型，各种按键组合可以形成连续技，游戏的目标是让玩家根据战斗的情形充分发挥想像力将各种招式连接起来形成独创的连续技，镜头会非常聪明地将最有视觉冲击力的一面呈现给玩家。

### 血

本作在游戏画面中几乎没有任何界面元素，不仅没有迷你地图，也没有HP槽，而最大胆的创新就是没有HP的概念，王子只要被攻击一两下就会丧命。而且游戏中没有时光倒流的功能，那么这是否意味着玩家会在游戏中频频死亡呢？育碧表示玩家大可放心，因为一种独特的反击技巧会让玩家总能转危为安，而且还有艾莉卡这个后援角色可以为其化解危机。



## 动画渲染展现神话世界

■游戏中的某些场景会让人想到宫崎骏动画的幻想诗般的意境。



**"我们希望它能在次世代游戏中独树一帜。"——制作人Ben Mattes**

"《波斯王子》系列"精美的设定图一向为人所称道，但当玩家进入游戏后，总是无法体验到原画中所表现的神秘感。为了让玩家产生在插画中进行游戏的感觉，育碧决定采用全新的动画渲染技术。《波斯王子 奇迹》的引擎其实是基于《刺客信条》的引擎技术，并融合了制作组开发两年半的新技术，将会带给玩家如手绘稿般的美丽游戏世界，育碧将其称为"插画式"画面风格。Ben Mattes表示，本作的艺术灵感来自《幽灵公主》等日本动画电影。

### 瞰

《刺客信条》中引入的鹰眼系统令人印象深刻，而《波斯王子 奇迹》中也有类似的系统，只不过这次玩家不是爬到教堂屋顶俯瞰街道，而是爬到山顶上俯瞰整个峡谷，在那些较高的山崖上，可以看到整个游戏世界的美丽景色，也可以通过这种方式看到哪些地方已经被治愈，哪些地方正遭受蚀的肆虐。



## 你不是一个人在战斗！



艾莉卡



游戏过程中，艾莉卡在大多数时候都会与王子并肩作战，她主要是由AI控制，但她绝不会像大多数游戏中的AI角色那样碍手碍脚，而且还可以通过二人的配合进入一些单人不可能到达的地方。很多解谜要素很非常需要艾莉卡，有时玩家需要在精确的时间搭配二人的能力。另外，由于没有地图概念，当玩家不知道该何去何从时，只要使用艾莉卡的魔法就可以知道前进的方向。

游戏中还设计了一个"艾莉卡键"，按键之后就可以操纵艾莉卡，这在战斗中尤其重要。在战斗时，艾莉卡会在边缘地带观战，她没有什么战斗技能，但她的长处在于魔法。她绝不会给王子的连续技添乱，如果你在战斗中按三次"艾莉卡键"，她就会跳出来神速地向对手攻击三次，然后立即跳回到自己的后方位置。将艾莉卡键与其他动作键结合，还可以使出携力技，如何携力就要看玩家的想像力了。另外，为了让玩家完全不用为艾莉卡而担忧，在本作中她是永远不会死的，玩家大可不必为其分心。

**无责任猜想** 《波斯王子 奇迹》这个名称目前还没有得到育碧的确认，存在换名的可能性。目前该作的官方名称就是直截了当的《波斯王子》。看起来，这很可能是一个新三部曲的开始。

文 光年 美编 木仙




*Previously on Alone in the Dark……*

1992 年，在日本人还没有做出《生化危机》和《寂静岭》这样的冒险游戏之前，是《鬼屋魔影》这款由法国制作商 Inforgrames 制作的游戏第一次点燃了全球玩家对于生存恐怖类游戏的热情。就和《夺宝奇兵》定义了冒险电影这一类型一样，《鬼屋魔影》也定义了生存恐怖类游戏。不过可惜的是后来推出的 3 款续作均无突破，这一系列也逐渐走向没落。

*And now Alone in the Dark Continues……*

《鬼屋魔影》X360 和 PS3 版的制作小组 Eden Games 靠《V-Rally》和《无限试驾》这样的赛车竞速类游戏起家，可以说他们对于生存恐怖类游戏还是个新手。不过从目前的试玩影像看起来他们干得不赖。而《鬼屋魔影》的 Wii 版和 PS2 版将会由之前开发《暗夜杀机 II》的 Hydravision 小组负责制作。这两个版本会尽量保持次世代版本中的一些特色，Wii 版更是加入了体感操作元素。

| 鬼屋魔影 | | Eden Games/Hydravision /Atari | 动作冒险 |
|---|---|---|---|
| 多机种 | Alone in the Dark | | 美版 |
| | 2008年6月24日 | 1人 | 59.99美元 |
| | 对应机种为PS3、X360、PS2、Wii | | 对应玩家年龄：17岁以上 |

# 当《生化危机》也变成了动作游戏，《鬼屋魔影》要重新为你带来侵入人心的生存恐怖！

## 剧情 Plot



游戏的剧情就设定在现代的纽约，有趣的是主角仍然叫做爱德华·卡恩比和之前系列的主角同名。在之前的系列中，爱德华是生活在 19 世纪 30 年代的一名侦探，为何时隔 60 年他的容颜并未变老，脸上又为何多了一道诡异的伤疤，相信这个谜团会在游戏中为我们解开。这次系列的第 5 作，并没有冠上 5 的序号也没有副标题，显然暗示着本作和系列起源的独特联系。同时也意味着制作小组借此作来复兴系列的雄心。本作的剧本由好莱坞的老牌编剧 Lorenzo Carcaterra 主创，他最著名的剧本是罗伯特·德尼罗主演的电影《沉睡者》。

## 主要场景 Stage

《鬼屋魔影》的故事将以纽约的中央公园为主要的舞台，游戏中你将能步行或是驾车探索整个地区。游戏中的中央公园都是制作小组运用最新的卫星图片和实物以 1：1 的方式完全还原的。




号称纽约“后花园”的中央公园，面积广达 843 英亩，是一块完全人造的自然景观，每天有数以千计的市民与游客在此从事各项活动。1857 年纽约市的决策者就为这座城市预留了这块公众使用的绿地，为纽约市民忙碌紧张的生活提供一个悠闲的场所，不过一直以来关于这座公园都有着各式各样的都市传说。在游戏中这个纽约人的天堂显然变成了主角的地狱。

## Item 道具




《鬼屋魔影》中不会有道具菜单，不会有弹药的显示，甚至也不会有生命值的显示。你可以在第一人称和第三人称之间自由切换视角。掀起你的皮夹克你可以低头看到你所能随身携带的所有东西——的确相当的有限。仔细的选择和抛弃携带的物品才是生存之道。

## 操作 Control

游戏的操作部分将会很符合玩家操作的本能。移动由左摇杆来操纵，右摇杆可以让你自由的向各个方向挥动手中的道具。

当你挥动武器重击敌人时，你甚至可能会因力量太大，把持不住而将武器脱手飞出。这时最好赶紧换上另外一个，否则行动迅猛的敌人可不是吃素的。制作组没有把主角塑造成全能的战士，你只是一个普通的凡人。面对着能力强大的怪物，你将会体验到真正的生存恐怖的感觉。



### 来自于传统AVG的道具组合系统

组合物品制作各种工具或是武器将会是本作的一个精彩之处。比传统的 AVG 道具组合更方便的是，本作中系统将会自动给出每种物体可以进行组合的方案。

你可以使用在环境中的物品来制作你需要的东西，比如游戏中的椅子、桌子、灭火器，甚至是汽车，都可以用来当作道具。比如你可以用子弹加上酒精制作成带火焰的子弹、用棉布加上酒瓶和汽油制作成燃烧弹。




### 火是游戏的重要元素

游戏中的火焰的表现将会达到次世代以来的最高水准。几乎你可以见到的每一件东西都是可以烧着的，火除了照明之外，还会在解谜互动方面扮演重要的角色。不同物体着火之后的表现也会符合现实的自然规律。你完全可以用日常的逻辑经验来解决游戏中遇到的问题。



游戏中你可以找到各种各样的道具做武器，但即便是刀和枪也只能让敌人暂时倒下，只有火才能让游戏中来源不明的怪物彻底化为灰烬。

游戏的电视剧式章节的表现方式也很有趣，每章的开始你都能听到“Previously on Alone in the Dark”（在上一集的《鬼屋魔影》中）这样的标准美剧的简介开场。每章的结尾会以一个高潮的剧情或是扣人的悬念做结尾。相信这种设计会让玩家们废寝忘食地玩下去。

游戏的章节选择系统设计成了 DVD 菜单的样式，你可以快进跳过太难的段落，或是倒回到最喜欢玩的那一段，反复的进行游戏。但快进的代价是你无法了解到全面的故事，也无法拿到相应的奖励。不过这至少保证了每个玩家都可以轻松地玩到结局，而不会为某个过不去的段落反复地攻打某一段的难关。



栏目主持 晴天&星夜

# 新作短波 FIRST LOOK

未发售游戏的最新资讯大杂烩

在度过了6月上旬的游戏淡季后，希望在暑假中玩个痛快的玩家相信一定能从本次的短波中找到不少自己中意的游戏。另外为了照顾还没有过渡到次世代的玩家，晴天以后在选材上时也会尽量多找一些PS2上的游戏来满足大家的要求，总之一句话，世上永远没有单调乏味的主机，只要用心发掘就能体会到其中的乐趣。



育碧于5月下旬在巴黎举办了Ubidays展示会，对多款将于年内发售的游戏进行了演示。这次的美版“新作短波”就是以Ubidays为主题。这次Ubidays的内容相当充足，只可惜版面有限，只能挑其中的重点介绍。至于重点之作《波斯王子 奇迹》，大家可以参阅“前线狙击”。



## 高达 特洛伊行动 以士兵的角度体验一年战争

X360 ■ガンダム オペレーショントロイ ■日版
主视角射击 ■NBGI ■预定2008年6月26日发售

提到高达题材游戏，很多人便会不由自主地联想到驾驶机动战士进行各种各样的战斗。不过，在这款即将推出的游戏中，玩家所扮演的角色将不再是驾驶员，而是那些默默无闻的士兵。尽管玩家在游戏中仍然有机会操纵钢铁的巨人进行战斗，但更多的时候将会是以士兵的身分投入到作战中去。这就是本作的最大特点所在。

### 在两个阵营中进行选择



▲狙击战自然是游戏中不可缺少的部分。

在游戏中，玩家可以按照自己的意愿选择加入地球联邦军或者吉翁公国军。玩家的选择会直接导致剧本发生改变，所使用的武器也会完全不同。如果是选择吉翁公国军，那么则会在游戏初期加入到“地球侵攻作战”时的突击战中，想必也会感受到“一年战争”初期吉翁公国军强大的战略攻势。而如果选择加入了地球联邦军，那么在开始的时候很可能会如同原作剧情那样陷入苦战，不过在游戏后期则有机会协同或驾驶联邦军的MS进行反击战。



▲以士兵的身分投入战斗，这可是以往高达题材游戏中少有出现的。

### 通过士兵的视点观察巨大的机动战士

[文：炎骑士]





■以仰视的角度观察机动战士可是非常少有的。

在以往的高达题材游戏中，玩家通常都会以驾驶员的身分驾驶机动战士投入战斗，那些用钢铁铸造起来的巨人在玩家的眼里似乎也只有寻常大小。这一次，以士兵身分参战的玩家将有机会以真人的视角来观察这些巨大的机器人。试想一下，当敌人的机动战士以极高的速度向自己迎面冲来的时候，那种视觉冲击力将会是何等的震撼!

## 薄暮传说 “正义旅行团”欢迎各种正常人、兽人、非人以及小朋友加入

X360 ■テイルズ オブ ヴェスペリア
角色扮演 ■日版 ■NBGI
预定2008年8月7日发售

初次登陆X360的“《传说》系列”最新作《薄暮传说》讲述的是一个以“正义”为主题的故事，随着发售日期的逼近，越来越多的情报也被官方公布出来，而这一次公布的两名角色都是16岁以下的孩子，看来这一回主角真的是照顾孩子们的友善大哥哥啊。[文：玛娜]

### 新系统公开



**OLV** 当我方角色受到敌人攻击时，画面左边的计量槽便会增加，玩家可以在计量槽蓄满后的适当时机选择发动，这就是本作中的OLV系统。OLV发动的效果随着等级的改变，效果也不相同，目前3级以及4级OLV造成的效果还没有公布，但相信这个系统在游戏的战斗过程中将起到至关重要的作用。



▲本作主角尤利发动的强力技为“天狼灭牙”，触发它的特技是“裂碎冲破”。

**强力技** 在任意等级的OLV发动时，玩家只要使用特定特技击中敌人便可发动强力技，虽然全体队员只有一个强力技，不过随着游戏的深入强力技也会发生变化。

**一击必杀** 本作的特技和法术还有一种特别的功能，就是可以对魔物进行一击必杀。通过不停地使用法术和特技攻击敌人可以有效地降低他们的抵抗耐久度，当耐久度降为0的时候，根据系统的提示按下相应按键就可以发动一击必杀，除了BOSS之外可以秒杀任何敌人。



▲发动时还会有HP回复、攻击力上升、获得经验值增加以及素材掉落率上升等有利效果。

**特技变化技** 为特技附加特定的法术与技能就会使对应的特技产生变化，这就是所谓的“变化技”，经常使用变化技的话就可以熟练掌握，此后即便是卸掉原来的特技也可正常使用变化技。





■尤利多的特技“苍破刃”变化出了“苍破追莲”。

**战斗图鉴** 随着游戏的发展，玩家会得到一本战斗图鉴，这本图鉴中记录了大量和战斗有关的情报，还对新手提供了很多有用的建议。



### 卡罗尔·卡博尔 Karol Capel CV：渡边久美子

| 年龄 | 12岁 | 性别 | 男 |
|---|---|---|---|
| 身高 | 135cm | 职业 | 少年战士 |



很有精力、总是吵吵闹闹的少年，他是以惩治魔物为职业的工会“魔狩之剑”的成员，武器是一把很大的斧子(相对于他的身材来说)，似乎非常能吃，外表上看起来是一个没有烦恼的人。



◀与主角见面时的情景，超大的背包和矮小的身材让人印象非常深刻。

### 丽塔 Rita CV：森永理科

| 年龄 | 15岁 | 性别 | 女 |
|---|---|---|---|
| 身高 | 150cm | 职业 | 魔道士 |





从事魔导器研究的天才少女，除了研究之外的事情似乎她都没有兴趣，对他人的态度非常冷淡，但一旦开始工作就立刻变得热血沸腾。即便是在研究员中也是一个古怪的人物，被其他人敬而远之，几乎没有什么朋友。

# 重金属摇滚双面人 死亡尖叫

## 即将上演的一场硬派搞笑音乐会！

**NDS** 音乐 ■デトロイト・メタル・シティDS～デス・シャウト～ ■日版 ■D3 PUBLISHER ■预定2008年8月发售

以人气搞笑漫画《重金属摇滚双面人》为主题改编的游戏终于决定在NDS上发售了，原作漫画讲述的是一位原本正直善良的大好青年根岸崇一摇身一变，成为了重金属摇滚乐乐队的主要成员"克劳萨"，而且他所举办的各种疯狂演唱活动更是被粉丝们称为"传说"。游戏除了将带领玩家体验原作独有的重金属音乐魅力和疯狂外，还会将漫画的无厘头搞笑功夫再一次进行到底。 **[文：阳光成员 Solid]**

### 演唱会模式

说到演奏又怎么少得了演唱会，在这里玩家将会以典型的音乐游戏方式来举办演唱会，除此之外还有机会跟对方的乐队进行一场激烈的对揭，如果玩家能够用触控笔成功合着拍子演奏歌曲的话，那观众们会逐渐变得狂热起来，而且舞台的灯光演出也会随之变得越来越华丽，反之游戏会立刻结束而且被社长拖去打个半死。另外玩家还能在歌曲被标记的地方填上自己喜欢的单词，那样在演唱会的时候就有机会看到自己填写的歌词了，不过要是填的歌词不合社长的心意，还是一样会……




◀通过触控笔来演奏摇滚乐，很多玩家应该驾轻就熟。



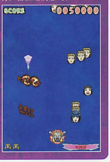

▲编写属于自己的歌词，即便不懂日文也能乐在其中。

### 异教游戏模式

在这个模式中将会收录10种以上的迷你游戏，而且这些游戏都是根据原作出现过的章节故事而改编的。诸如"玩转极速12秒"、"疯狂啃蝙蝠"、"恶魔弹"等等都会以各种各样的搞怪方式出现，相信看过原作漫画的玩家，更能体验到其中的含义。顺带一提的是，当玩家在迷你游戏中获得高分时，其他新的迷你游戏也会陆续追加哦。




▶迷你射击游戏中还能用必杀，相当于通常的"保险"。




◀恶搞的游戏方式应有尽有，各位还满意吗？

### DMC任务模式

在这个类似角色扮演游戏的模式里，原作漫画中大家所熟悉的角色都会陆续登场。玩家扮演主角克劳萨，目的是带领乐队打垮所有想破坏演唱会的人，游戏系统也是独具匠心，玩家用的武器不是刀剑而是乐器，你需要在战斗中通过演奏来给予敌人打击，越是出色的演奏越是能给敌人更大的伤害。随着主角克劳萨等级的提升，玩家能装备的道具也会越来越夸张，比如"霸兽之铠"或者"恶魔吉他"等这些原作中曾经出现的装备也会再一次在游戏中成为辅助玩家的"神兵利器"，对漫画有爱的玩家千万可别错过了。




◀利用华丽的演奏攻击敌人，不知道这次的伤害是？

# 水星领航员 起源 蓝色行星的天空

**PS2** 文字冒险 ■ARIA The ORIGINATION ～蒼い惑星のエルシエロ～ ■日版 ■Alchemist ■预定2008年6月26日发售




## 新威尼斯的寻梦咏叹调

本作是由《月刊Comic Blade》上连载的人气漫画《水星领航员》为基础改编而成的冒险游戏，也是继2006年9月发售的PS2版《水星领航员 天性 遥远记忆的幻影（ARIA The NATURAL ～远い记忆のミラージュ～）》之后的第2部游戏作品。本作的舞台仍然是坐落于水之行星AQUA上的观光都市新威尼斯，故事的背景则以原作漫画版第1～10卷的内容为基础，讲述了一场发生在新威尼斯冬日时分的治愈系故事。本作中玩家将扮演一名梦想成为领航员的少女，体验原作中的诸多经典场景与事件，而且，游戏中还会加入很多原作漫画和动画中没有的原创剧情。 **[文：玛娜]**




▶本作的普通版与限定版，价格分别为7140与13440日元。限定版中收录了两张游戏原声，以及一套动画版角色灯里、蓝华、艾莉丝、艾莉西娅、晃、雅典娜等人的SD娃娃，再附加漫画作者天野梢绘制的包装盒，诱惑力十足。

### 主要角色一览

**女主人公 艾妮尔斯**



一位以水星领航员为目标的少女，为了实现自己的梦想离开了父母而来到新威尼斯。但是却由于一个意外，艾妮尔斯未能顺利入选领航员，但是在灯里和艾莉西娅等人的帮助下，她还是度过了一段快乐的时光，并找到了自己真正追求的目标。

**安洁莉卡·菲尔南德斯**



CV：能登麻美子

在咖啡馆做女招待的美丽女性，性格成熟且为人稳重，她对AQUA的历史和地理非常了解，理想是成为一名星间旅行向导，现在正为自己的目标努力着。

**艾娜·迪尔玛**



CV：折笠富美子

虽然看起来十分年轻，却是艾妮尔斯的母亲，她是一名优秀的职业女性，对于女儿一直非常关心与爱护，艾妮尔斯离开家寻找梦想的行为对她来说也是一个挑战。

# 天使爱恋 [文：晴天]

## 在线玩乐的梦幻世界

对次世代主机上的游戏来说，网络利用率一直都是影响玩家评价的不小因素，如果你还对游戏只拥有一个"联机模式"而耿耿于怀，那么这款完全在线的网络游戏或许会让你体会到不同于以往的游戏感受。本作移植自日本的人气同名网络游戏，除了在PS3上会大幅度对游戏的画面进行强化外，最关键的是由于有台湾开发团队参与制作，所以本作的繁体中文版极有可能会和日本版同时发售，想在炎热的夏季体验全新的梦幻冒险吗？赶快和晴天一起来了解一下游戏的细节魅力吧。



**PS3** 在线角色扮演 ■Angel Love Online ■日版 ■Q Entertainment 预定2008年夏季发售

### 无限扩展的冒险领域



熟悉网络游戏的玩家一定都不会对游戏中广袤的冒险世界陌生，从目前公布的情报来看，除了熟悉的森林和洞穴等场景外，充满大自然气息的巨木回廊和隐藏着种种危机的无限之塔都是高级冒险者梦寐以求的打宝天堂。另外根据官方的长期规划，定期的更新无疑是刺激玩家继续游戏的最大动力，或许你能想到的地点都会在游戏中出现哦。

### 帅气的坐骑

除了丰富多彩的个性装备外，游戏中还为玩家准备了外型出众的坐骑来炫耀自己的实力，骑上它们后不但移动速度会加快，在上面进行战斗的话，还会获得各种各样的追加效果。




### 强大的机甲




游戏的另一大特色就是拥有一种被称为"机甲"的移动堡垒，虽然目前它的作用还没有公布，但是应该会在攻城战中发挥不小的作用。



■在羚羊滑板游戏中，玩家之间可以互相投掷雪球，将对方从羚羊身上打落。

# 雷曼 疯兔危机 电视派对

## 疯兔新花招：用屁股玩转地球！

游戏Gamehall 光环影·像·收·录

Wii ■Rayman Raving Rabbids TV Party
动作角色 ■美版 ■Ubisoft
预定 2008 年第 4 季度发售

“史上最贱”的疯兔再次袭击地球！这班爱现的家伙们这次要让全世界的电视观众们见识他们的厉害，他们要破坏各种电视节目，想加入他们的疯狂电视派对吗？坐到你的平衡板上准备上路吧！

《疯兔危机 电视派对》号称是“全世界第一款可以用屁股玩的游戏”，利用了 Wii 平衡板的特性。平衡板原本是用来健身的控制设备，但是本作并不强调健身功能，虽然你也许可以通过它锻炼自己的臀肌。本作收录的迷你游戏中，至少有35%以上都可以用平衡板来玩，如果你不打算购买平衡板，也可以通过双节棍和遥控器手柄进行另外一种体感操作方式。

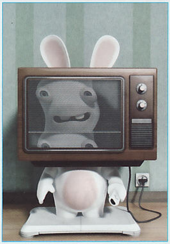
### 本周开始播出 疯兔特别节目

《疯兔危机 电视派对》在一个星期之内的电视节目排期中，各种电影、时装表演、音乐电视、舞蹈乃至体育比赛都将成为疯兔的天下，连广告也将充满兔子的贱影。本作总共有50多个迷你游戏，在此之外还有无数类似于《瓦里奥制造》的几秒钟超迷你游戏以广告的形式出现。

### 羚羊滑雪赛

在这个滑雪比赛中，疯兔把四脚朝天的羚羊当作滑雪板，在陡峭的雪山上进行障碍滑雪，只要通过Check-point 将会得分，途中还有很多得分点，当然通过斜坡腾空然后施展特技也是可以得到不少分数，“达芬奇空翻”、“毛兽大翻转”等超级空中特技只有疯兔才能实现！

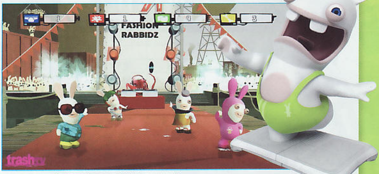
这是一个用屁股玩的滑雪游戏，玩家坐在平衡板上，通过身体重心的左右倾斜控制羚羊滑雪板向相应的方向前进，而身体前倾可以加速，后仰就可以减速。与此同时也可以搭配遥控器和双节棍手柄做出各种花样特技。



### 全家乐融融

派对型游戏自然是不能缺少多人模式的，本作60%以上的迷你游戏都可以4人玩，不过同时只能使用一个平衡板，其他玩家可以使用普通遥控器和双节棍手柄操作。

跳舞比赛是一个可以 4 人玩的游戏，玩家要根据屏幕上方的示意图在准确的时间做出特定动作，疯兔裁判会根据你的动作进行评判，从昏昏欲睡、兴奋等表情可以看出你的表现如何。到了最后会进行总评分，对于动作的准确度、连击数等进行多个等级的评价。除了 4 人模式外，本作的派对模式还可以 8 人比赛。



▲本作也有一些网络功能，比如在线排名，还可以用搞怪的服装打扮疯兔，然后截个图发给朋友。

[文：阳光成员 清国倾城]



# 孤岛惊魂2

## 48平方公里的非洲大草原 就是你的猎杀舞台

游戏Gamehall 光环影·像·收·录

多机种 ■Far Cry 2 ■美版
主视角射击 ■Ubisoft ■2008 年第三季度发售

**对应机种为 PS3、X360**

虽然德国 Crytek 公司投靠了EA，但是由他们创造的《孤岛惊魂》却成了育碧的品牌，续作《孤岛惊魂2》正由育碧的蒙特利尔工作室开发中。当初该作刚刚公开时并没有家用机版的计划，但是谁都知道家用机版必然会推出，而在 Ubidays 中，家用机版终于首次提供了试玩版。

《孤岛惊魂 2》的家用机版和 PC 版将会完全一致，画面也几乎没有缩水，甚至PC版带有的关卡编辑器也计划收录到家用机版中。本作的网络多人模式支持16人游戏，在育碧内部还测试了 20 人连线的可能性。本作将有9位男性角色可以选用，未选择的角色可以成为伙伴，在游戏中通过手机联络，他们将会提供任务目标。本作剧情号称为“自己发展”，玩家只不过是其中的一个“参与者”。

本作的地图面积广袤，总共48平方公里的非洲大草原等待玩家探索，这当然就要求玩家使用各种载具，例如吉普车、快艇甚至是滑翔机。如果载具在途中抛锚，还可以使用扳手就地修理。汽车驾驶操作与前作相同，不同之处在于玩家可以更富创意地利用载具，比如在车上绑一包炸药，然后开向敌人的军火库，接着下车逃得远远的，在远处将汽车引爆。

在PC版中，玩家可以随时存档，但在家用机版中要到安全屋里休息才能保存进度。有时候还要设一个闹钟，这样就可以在特定的时间醒来，因为有些任务需要在黑夜行动。如果是在游戏中干等的话，游戏中的一天相当于现实中的 4 个小时。风雨雷电等天气效果也会真实再现，而且发生频率与现实世界中的非洲相同。场景的破坏效果很值得一提，用手榴弹可以将树木炸掉，用火焰喷射器可以将整片草地烧成焦土，而且这些遭到破坏焚毁的地方今后会保留原貌，但是随着时间的流逝，草和树木还是会重新成长起来。

出色的AI也是本作的一大特色，敌人不仅会善于使用掩体，而且还会给受伤的同伴治疗，并且会呼叫援兵。而玩家可以用药物给自己医治，但是如果受伤太严重，就需要同伴的援助，但是同伴在救助你的时候将会冒着被杀的危险，而一旦被杀将会在游戏世界中永远消失。[文：阳光成员 清国倾城]


■武器和汽车会随着玩家的使用而不断磨损，连开枪的声音都会因而有细微的变化。


▲游戏中会碰到很多动物，但是不会有危险的动物，制作人表示在杀敌的同时还要因为狮子而担忧是一件令人心烦的事。

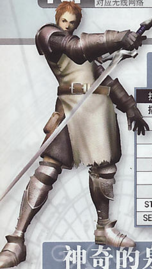
# 将收集进行到底




| 瓦尔哈拉骑士2 | MMV | 角色扮演 |
|---|---|---|
| PSP ヴァルハラナイツ2 | | 日版 |
| 2008年5月15日 | 1–6人 | 4800日元 |
| 对应无线网络 | | 推荐玩家年龄：12岁以上 |

文 阳光成员 R& 好想 Sleep　美编 木仙

这款充满网络游戏风格的《瓦尔哈拉骑士》续作再度与玩家见面了，游戏的自由度还是一如既往的高，而新增的武器、道具、任务、种族等要素也使本作的游戏性有了大幅提升。作为一款硬派的角色扮演游戏，游戏的系统比较复杂因而导致上手比较困难，接下来我们就以系统为主要介绍对象，确保任何一个新玩家都能顺利攻克这款游戏。



## 基本操作

| 按键 | 地图 | 战斗 |
|---|---|---|
| 摇杆 | 移动 | 移动 |
| ○ | 决定 | 攻击 |
| × | 取消 | 使用技能 |
| △ | 菜单 | 战斗菜单 |
| □ | 蹲下 | 必杀技 |
| L | 无 | 队伍指示 |
| R | 固定主视角 | 锁定目标 |
| START | 切换小地图 | 无 |
| SELECT | 切换队长 | 切换自动攻击 |

## 菜单选项 Menu

| | |
|---|---|
| アイテム | 在游戏中获得的所有道具都可以在这里查看和使用 |
| 魔法 | 使用和装备魔法，魔法分为攻击、回复、付与三大类，分别对应不同的职业，魔法最多只能装备 4 种，在战斗中使用对应十字键进行快捷操作 |
| 装备 | 鉴定后的装备就可以在这里使用了，当然有些装备只对应某些特定的职业。按下△就可以显示所有能装备的部位了，第 2 页是装备道具 |
| スキル | 每个职业都有 3 种不同的技能，分别在 5、10、20 级能够学会，至于战斗时使用什么技能就由玩家在这里进行选择了 |
| 阵型 | 确定队员战斗时出场的位置，当然是把血多肉厚的放在前排 |
| 思考作成 | 这个是决定有 AI 控制的队员在战斗时的思考，是专一攻击还是攻守兼备就看玩家自己的喜好了 |
| ステータス | 观察人物的详细情报 |
| クエスト | 查看任务详细情报以及是否完成 |
| コレクション | 查看怪物和道具图鉴 |
| コンフィグ | 游戏设置 |

## 神奇的泉水 Spring

大地图中有两种泉水，一种是蓝色的回复之泉，喝下泉水之后能恢复全体队员的 HP 和 MP，之后泉水会暂时消失，过一段时间会再度蓄满；另一种是叫做ブルアシス的黄色泉水，将“白纸の札”跟一定数量的金钱丢进泉里就能给纸上附加能力，由于附加的能力是随机的，不满意的话可以重来，但需要再投入数量相同的金钱。确定好附加的能力后白纸就会变成“付与の札”，再将其与装备组合，



就能获得附加能力的装备了。“白纸の札”在敌人随机掉落的宝箱里可以得到，但是每次身上最多只能携带一张，如果拥有就不会再获得，所以一旦得到它就尽快到泉水那里去使用吧。

## 战斗系统 Battle

游戏不存在 GAME OVER，战斗全灭后会自动回到宿屋并且以金钱减半作为惩罚。战斗方面看似很复杂，其实不然，移动攻击自然不必说，血槽上方的怒气槽满了使用必杀技跟装备技能后使用技能是战斗的基本原则。在战斗中按下△键可以打开“战斗菜单”：十字键的左右是切换玩家控制的角色，上是使用道具的快捷键，下是使用魔法的快捷键，L 是队伍指示。另外需要注意的是，在大地图画面中每种敌人都有自己的视野，并且地图上也有相应的显示来提醒玩家，一旦被它们发现就会追着攻击玩家一段距离；如果在不被怪物发现的情况下，从侧面或后方接近怪物按 × 键以攻击动作进入战斗的话，战斗一开始怪物会固定受到追加的伤害。



## 同伴招募 Member

游戏最开始只有主角一人，但是事实证明单靠一个人连走出街区都是件困难的事，于是




召集同伴就成为游戏初期最重要的事情了。在ギルド右边的大妈那里可以招募同伴，第一个为 500，以后每多招一个增加 500。队伍里最多只能同时上场六个人，因此最好在招满六个人后再开始正式的冒险。每个角色都可以选择一个主职业和两个副职业，副职业的作用在于可以给该角色提供一些副职业的能力，比如主职业选择的是负责回复的职业，副职业选择战士和盗贼，这个主职业为牧师的角色就可以装备盾以及使用提高移动速度和解除陷阱的能力。每个角色的每种职业一开始都为 1 级，战斗只能提升主职业的等级，如果想使用某些副职业的高级技能就必须把副职业换到主职业来提升等级后再换回副职业。游戏后期通过完成任务还可以收到不少主线流程中的同伴，并且他们大多数一开始的某些职业等级就很高，比在工会里找的人好用得多。

## 种族和职业 Job

| | | |
|---|---|---|
| 一般种族 | 人间 | 各项能力都比较平均的种族，适合往各个方向发展 |
| | ホビット | 矮小的霍比特人在速度方面拥有优势，适合远距离作战 |
| | ドワーフ | 五大三粗的身材一看就是当肉盾的最佳人选 |
| | エルフ | 崇尚自然的精灵在魔法方面有很高的造诣 |
| | アカトキ | 擅长格斗的种族，绝对是战斗中的主力 |
| 特殊种族 | 犬 | 可爱的小狗相信是爱狗人群的最爱吧（完成第 23 号和第 24 号任务后就可以选择公狗和母狗了），可以使用特殊职业ガード |
| | 机械人 | 全身覆盖装甲的超级种族，攻防能力极强的种族（完成第 70 号任务后即可使用），可以使用特殊职业マシーン |

| | | |
|---|---|---|
| 低级职业 | ファイタ | 攻防兼备的职业，能够装备多数武器与防具，既能冲锋陷阵也能防御攻击，队伍中必备的职业 |
| | メイジ | 强力的攻击法术让这个职业成为队伍中的攻击核心，但 HP 低是一大弱点，需要随时注意回复 |
| | プリースト | 使用回复魔法的职业，能有效地保持队伍的生存力 |
| | シーフ | 拥有高速移动和解除陷阱的能力，能使用远程武器，游戏后期高等级的白色宝箱可以让シーフ来开启以减少死亡率 |
| | モンク | 强力的物理攻击职业，但是只能使用该职业的装备，防御能力不高 |
| 高级职业 | エンチャンター | 使用"付与"魔法的职业 |
| | ナイト | 直接攻击和回复魔法兼备的职业，算是プリースト的强化版 |
| | ニンジャ | 双刀流的远程攻击型职业 |
| | サムライ | 能使用"刀"强化攻击的战士 |
| | アンカー | 能使用攻击魔法和回复魔法的职业 |

**高级职业转职物品获得法** 可以在冰川之后的地图里调查怪物掉落的宝箱里随机获得，而人物能力里的运气能影响宝箱里掉落物品的稀有程度，如果实在想收集所有高级职业的话，就先提升自己的运气，然后再向上苍祈祷吧。

## 职业搭配

本作的职业多达 12 种，但能够在场上战斗的只有六个人，而具体用哪些职业来进行组合就是"仁者见仁，智者见智"了。不管是前期的低级职业，还是后期的高级职业，负责回复 HP 的角色是一定不能少的；肉盾也是绝对不能缺少的职业之一，如果缺少肉盾在前面吸引火力，那些主要负责伤害输出和回复的职业会被怪轻松地秒杀掉，而且鉴于肉盾的攻击力也不弱，所以可以考虑配置 2～3 名；最后就是负责伤害输出的职业，至于具体用什么职业就看大家的喜好了，或者也可以根据装备的优异程度来选择出战的职业。



## 升级与BP



在创建角色和角色升级时都会有 BP 点让玩家来自行分配，6 项能力各自增加的属性效果游戏里也有详细的说明，这里就不再赘述了。有的朋友可能会发现法系职业直接增加 HP 的点数后最大 HP 并没有增加，这是因为该项点数的基数太低，还没达到增加最大 HP 的基础值，只要继续练级让该数值达到要求，那么最大 HP 自然就会增加，其他能力同理。至于主职业和副职业先练哪个都没有太大关系，因为升级时是按照人物加的点数多少来决定涨幅的。

## 任务系统 Quest

在ギルド里就可以找右边的大妈接到各种"クエスト"（任务），



而左边的斗技场在交够一定数额的金钱后就可以挑战，不过前期还是不要在这里浪费金钱和时间了。整个游戏都是围绕着各种任务来进行的，甚至是剧情的推进，固定角色的加入，新增种族的出现都是需要通过完成不同的任务来实现。

游戏里的任务大致分为寻找物品、讨伐怪物、讨伐 BOSS 三大类。寻找物品只需要到固定的地方发生剧情后就可以完成，当然有时候是会有剧情战斗；讨伐怪物是各种任务中最多的一类，当然就是到指定的地方去杀死指定种类的怪物，之后就可以回接任务的地方完成任务，需要注意的是，游戏的任务系统很不厚道，不会提示你讨伐的数量是否达到，必须玩家自己数着才行；讨伐 BOSS 就比较简单了，到指定的地方杀掉橙色的怪即可，不过 BOSS 的实力一般都比较强大，想要挑战的话必须有足够的实力才行。后面两种任务多数都有追加报酬，只要完成追加的怪物讨伐即可。

## 初期心得

初期可以自由活动时，先出门到外面把第 1 张地图上所有的宝箱回收后，身上就应该有 600 块钱了，这样就可以去公会招募个新同伴了。如果你的记忆棒中有上一作的进度（不一定是通关记录，只要是记录都可以。而且相信大家基本都是汉化版的记录，这里一样是可以通用的）的话，那么这里公会的介绍所里一开始就有个名字叫リーネ的同伴在那里，她的种族是エルフ，职业为プリースト，在初期资金很少的情况下，是不可缺少的回复角色。不但难度下降很多，再招募个同伴便可以放心去外面闯荡或者完成剧情了。如果没有继承前作进度的话，这里就必须招募个职业是プリースト的同伴，否则会陷入花大把金钱在回复药上的恶性循环。

## 赚钱指南

游戏中和敌人战斗后不会直接得到钱，但是有机会得到一个宝箱，宝箱中的东西一般是随机的。但大部分情况下都是未鉴定的东西，这些东西需要鉴定后才能使用。鉴定有两种方法：一种是去公会鉴定，不过由于鉴定费用为 100。初期根本就是不可能全部拿去鉴定。另一种就是使用道具"アナリシスの札"，它可以在敌人的宝箱中获得或者是去商店买，但是价格一样是 100。初期来讲，身上的钱很少，根本不能用作去公会鉴定。我们得到的大部分未鉴定东西大致可以分为 3 类，一类为武器等装备，一类是回复等药品，一类为书等技能物品。建议只鉴定武器、书等，而药品太多，还是全部卖掉的好。虽然未鉴定品只卖 10G，但是数量一多那就是不小的数目了。

在森林取得鉴定魔法后给予主角使用，在以后的游戏中，凡是未鉴定物品都可以通过魔法鉴定。对于不太重要或者多余的东西全部卖掉可以得到非常多的钱。而且 MP 是徐徐回复的，根本不用担心 MP 的不足。当然，游戏中还有一些赚钱的任务，都是可以反复完成的。

| 任务名 | 大概出现时期 | 报酬 |
|---|---|---|
| ミクスト讨伐指令 | 初期 | 1900G |
| 狂犬アタックドッグ | 中期 | 5000G |
| 王宫の研究 | 后期 | 14000G |
| 教会の威胁 | 末期 | 35000G |

### 通关特典

在完成第 79 号任务后即为一周目通关，之后可以和守卫对话选择难度。并且追加抗神机关大佐、第 10 翼使徒、第 1 翼使徒、王宫矮人画匠可使用，之后经过一系列对话后可以接到通关追加任务。

**追加的能力点数** 和前作一样，在创建人物时使用某些特定的名字有可能会增加初期可以分配的能力点数，并且最大可达 4 点，有耐心的玩家不妨多试试看。

配得上美丽这个字眼的画面和逼真的车损表现可能是你对《极速赛车手 起跑点》的第一印象。上手之后你会发现，相比 Codemasters 之前制作的偏向模拟类的赛车游戏，这款游戏抛弃了专业向的装配调试车辆的部分，完全将重点放在了连场的比赛上面。游戏上手并不容易，但是经历了一番磨炼之后，你会真正体验到作为车手成长的感觉。

文 光年 美编 木仙

拿到全执照时间：约15～20小时




| 极速赛车手 起跑点 | Codemasters | 竞速 |
| --- | --- | --- |
| 多机种 Race Driver：GRID | | 美版 |
| 2008年6月3日 | 1～12人 | 59.99美元 |
| 对应主机为PS3、X360 | | 对应玩家年龄：7岁以上 |

# 在这个世界里，你的生命只为赛道而存在！

## 菜鸟出赛第一步 握紧方向盘，认清仪表板






注：游戏本身准备了三种按键配置，你也可以自定义按键。




## 游戏的两大模式

### GRID世界 GRID World

游戏开始时你只是一只菜鸟，你能雇得起的恐怕只有你的经理人而已。这时你要做的就是为别的车队打工，跑各式各样的比赛，积累金钱买辆自己的赛车。当你赚够 80000 美元的启动资金之后你就可以拥有自己的车队啦！

车队生涯的开始总是比较艰难的，车库里只有一辆车，你可以为自己的车队取队名，为自己的车编辑涂装。之后属于你的赛季就开始了。这个阶段你可以代表自己的车队亲自上阵参加一些初级的比赛。当然如果你想尝试更多的车型、挑战各种有趣的任务，你还是可以继续从别的车队接各种车手的活来干。

很快你就会吸引到赞助商们来赞助你的车队。随着你完成了一些初级的赛事，你也开始可以邀请一些车手加入你的车队。他可以和你一同参赛，记住，好的队友将会是成功的有力保证！

**赛季**

在 GRID 的世界里，你的成长也是以赛季为单位进行的。每个赛季你可以参加 4 场赛事，而 4 场赛事结束后你将面临的就是赛车界的顶级赛事之一"法国勒芒 24 小时耐力车赛"。（每场比赛前你都可以单独调节难度。一开始经验不足的话就降低难度熟悉比赛吧）如果你攒够了买勒芒比赛官方用车的钱，就可以带领自己的车队参加。初期钱不够的话也可以接一些别的车队要你代跑勒芒的生意。如果实在是对自己的技术没信心，跳过也是一种选择。

### 比赛日 Race Day

类似于自由赛模式，你可以选择自己想跑的车辆和赛道，自己制定条件和规则来进行比赛。

## 荣誉与金钱

既然这是一个赛车手的世界，那么对你职业生涯影响最大的只有两件事——荣誉和金钱。游戏中接各种比赛或是带车队参加比赛都可以获得收入并且积累到荣誉点数。如果可以拿到前三名还可以得到额外的奖金和荣誉点数。随着你车队排名的提升，很多赞助商开始乐意为你提供优厚的奖金。你可以用积累的资金购买更多的车型，参加更多类型的比赛，或是雇个好的赛手加入你的车队，提高车队成绩。

而荣誉点数是分美国、欧洲、日本三个地区积累的，你参加不同地区的赛事就可以积累不同地区的荣誉。荣誉值积累到一定的数量就可以拿到更高一级的执照，参加更多赛事。在这款游戏中每个地区都分为 3 个执照等级。






## 时光倒流10秒钟！

这是一款在真实模拟和火爆竞速之间取得平衡的游戏。你是否有在比赛中因为一次碰撞或是一个弯道的失误而前功尽弃的恼人经历呢？这款游戏专门设计的“倒带系统”可以让你的比赛变得更加爽快而具有观赏性。一旦你感觉在比赛中某一段开得不理想或是撞毁了赛车，你可以按 BACK 键让时间倒流到 10 秒之前，你可以像看录像一样用快进快倒轻易地选择一个重新开始的时间点。不过注意，千万别以为这招是万能的，在 Normal 难度下每场比赛你只有 4 次倒带机会，实际上当你技巧日臻成熟之后，你会越来越少地用到它。当然为保证公平性，在在线比赛中，这个系统是绝对禁用的。





## 上 ebay，买好车！




为了参加不同类型的比赛，你首先要购买不同的车才行。你可以选择买辆新车，或是从 ebay 上，没错就是 ebay 上购买二手车。不同的车有着不同的价格、里程数。注意有的车虽然赢得的场次很多，但是可能碰撞的次数也比较多，你可以看到他们的获胜场次，毕竟能够多次获胜，车本身还是有讲究的。

## 小知识

### 为什么叫 GRID？

实际上这个词来自于赛车的术语 " 排位 "。Grid 就是指开赛前每位车手交错排列的位置。比赛前赛车将按照排位赛的结果排列。赛车排列于两交错的行列，最前端的车子领先下一列的车子 8 米远的间隔。

### 勒芒24小时耐力车赛

勒芒 24 小时耐力车赛是一项历史悠久的赛事，从 1923 年至今，每年都会在法国小城勒芒附近举办。这项比赛最早由西方汽车俱乐部（ACO）发起组织，赛手们将在封闭的乡间公路赛道上比赛，这项比赛不但要求车手够快，还考验你 24 小时驾驶的集中力。当然比赛中法国乡间公路的美景是少不了的。游戏中你将见识勒芒赛道一天中日出日落的天色变化。

24 HEURES DU MANS

## 游戏心得

**操作：**虽然这款游戏里没有加入装配调试赛车的部分，但是游戏在比赛部分绝对有着严谨和拟真的系统。初玩上手，你很快就会发现这点，方向控制和手刹都极为灵敏。这点很好地模拟了现实中真车的表现，稍不留意就会有转向过度和偏向的失误出现。并且游戏中出现的车辆跨度很大，从 GT 到方程式赛车都有出场，每种车也会有着不一样的性能表现，这点在进行比赛时需要细心的揣摩和试验才能掌握。玩家们完全可以充分利用本作的“即时倒带”系统反复研究一些难点弯道的过弯技巧，这也是本作的一项突破性的优势。

**碰撞：**游戏中的碰撞系统也需要玩家们特别留意，这款游戏的碰撞系统可以说是完全超越了之前的《极限竞速 2》。车辆不仅会有外形的损毁，内部结构的损伤同样也得到忠实的再现。甚至会出现轮胎偏向、加速和手刹失灵的状况。和《火爆狂飙》不一样，在《起跑点》中碰撞往往也就意味着死亡。避免不必要的碰撞，专心跑好自己的比赛才是取胜之道。

**心态：**比赛中的心态也同样重要，不要追求第一个弯道就超越对手，认清路况，咬准每一个弯道才是赛车手最基本的职责。在 3 圈的比赛中，前几圈的领先并不算什么。在这款游戏中对手的 AI 相当聪明，每一个弯道你都有被超越的可能。还是那句老话，笑到最后，笑得最好。

**Option 选项中的驾驶辅助系统指南**

| | | |
|---|---|---|
| Traction Control | 牵引力控制 | 打开这项系统，会减少你的赛车轮胎打滑，增强过弯能力。 |
| Transmission | 传动系统 | 这个选项可以让你选择档位是手动还是自动。 |
| Brake Assist | 刹车辅助系统 | 打开这个选项可以防止过度刹车出现的轮胎抱死，类似于 ABS。 |
| Stability management | 平衡性管理 | 这个系统可以让车辆在过弯等情况下避免车身重量失衡。 |

## Q&A

**Q：游戏中的 offer 任务有哪些类型呢？**

A：本作尽管只有两大游戏模式，不过 GRID 世界中的 offer 任务绝对算得上是异彩纷呈。比较常见的任务有以不低于一定名次的成绩完成比赛、帮助某车队跑赢另一支车队、飘移挑战赛等等。任务中出现的车辆从美式跑车到方程式赛车应有尽有。

**Q：每场比赛前的 PRO 选项和 LOCKED TO HEAD CAMERA 选项有什么作用？**

A：打开 PRO 选项你将不能从比赛中途选择 restart 重新开始比赛。打开 LOCKED TO HEAD CAMERA 选项则会将你的比赛视角锁定为座舱视角，这会让难度有所上升。打开这两个选项完成比赛，你所获得的荣誉点数会比不打开多。

**Q：游戏中的赛道有昼夜天气系统吗？**

A：是，会有昼夜变化。不过很遗憾没有天气变化。

**Q：在线模式支持多少人同场比赛？**

A：多人比赛最多支持 12 人。

**Q：有单机的多人分屏模式吗？**

A：没有。

**TIPS** 游戏中会有一名男助手在场外为你用语音报告各种情况。比如前方车手的状况、你碰撞后车损的情况等等，注意听这些消息会对你比赛大有帮助。
游戏中的读盘时间，会像电影一样用巨大的字体为你随机显示你解开的成就以及各种统计数据，注意看的话也很有意思。

文 胜负师 美编 NINA



# NINJA GAIDEN II

如果用一个词来概括这些天玩《忍龙Ⅱ》的感受，我想应该是“杀人如麻”，而且这个“麻”是麻木的“麻”。因为在看到头几个被你断肢分尸的敌人时，你可能还会有点儿胃酸上涌的感觉，但在杀过上千人后，可能就真正体会到“杀一个人是罪犯，杀成千上万人是英雄”的诡异逻辑了，呵呵！没有地图，没有解谜，完全线性的流程之下，我们所要做的只是人挡杀人，魔挡杀魔，俨然是最纯正的清版动作游戏，而中文版的存在又在完美之路上增添了砝码。当然，因为解决了语言问题，让很多人看到了《忍龙Ⅱ》剧情上的薄弱，单一的游戏模式也有些许遗憾。但不管怎么说，板垣在游戏品质上没说大话，他在Tecmo的“最后一战”能够让玩家，特别是动作游戏玩家铭记。

**通关时间：中忍难度一周目约15小时**

# 杀到血肉横飞 酷到分筋断骨




| 忍者龙剑传II | Tecmo | 动作 |
|---|---|---|
| X360 NINJA GAIDEN II | | 欧版 |
| 2008年6月3日 | 1人 | 59.99美元 |
| 无对应周边 | | 对应玩家年龄：17岁以上 |

## 系统说明

“《忍龙》系列”的系统有一定的传承性，对于前作比较熟悉的玩家应该很容易就能上手，但对于第一次尝试这一系列的玩家来说，上手可能就不太容易了。而本作也增加了一些全新的系统点，需要老玩家留意。在开始游戏前，如能将系统部分仔细研读一遍，应该能够起到事半功倍的效果。



### 基本操作

| 按键 | 功能 |
|---|---|
| 左摇杆 | 角色移动 |
| 右摇杆 | 调整视角 |
| 十字键 | 快捷选单 |
| X键 | 快速攻击 |
| Y键 | 强力攻击／必杀技 |
| A键 | 跳跃 |
| B键 | 投射武器 |
| Y+B键 | 施展忍术 |
| LB键 | 第一人称视角 |
| RB键 | 动作键 |
| LT键 | 防御 |
| RT键 | 视角复位 |
| START键 | 物品菜单 |
| BACK键 | 设定菜单 |

#### 补充说明

①十字键的快捷选单可用于改变武器或忍术装备情况，以及使用回复道具。进入快捷选单时画面是暂停的，但在隼龙处于攻击动作或受伤硬直时，画面并不会暂停。

②LB键按住后变为第一人称视角，可转动右摇杆观察地形，此时做任何其他动作，第一人称视角就会取取。

③RB动作键的作用有开门、开箱子、拾物品、调查、存档等。

④RT键的视角复位在部分BOSS战场合会变为视线固定在BOSS身上，可避免视角混乱而找不到BOSS的情况出现。

### 特殊操作

本作中的特殊技巧和操作因为中文版的关系，在汉化过程中将不少专有名词更改了说法，比如经典的空中投技“饭纲落”在中文版中叫“风雷震落”。为避免玩家理解上的不便，流程部分涉及到专有名词的均采用更易理解的俗称，比如所谓“必杀技”会叫“终结技”，“灭杀技”会采用俗称“超杀”等等。

**旋风** 操作方法为按住LT键推右摇杆，也就是前作中的“里风”，但动作不再是翻滚，而是前冲一小段。其主要效果是闪避，有短暂的无敌时间，是十分常用的技巧。

**疾风** 操作方法为在防御敌人攻击或被破防时使用闪避，效果是可以取消防御或防御崩坏时的硬直，制造转守为攻的机会。



**无影** 操作方法为从斜方向跳向墙面，其效果为在墙壁上跑一小段，但并不是所有的墙面都可以跑动。一般用于通过场景中一些较大的断裂处。

**无双** 操作方法是在无影中按A键跳跃，如跳跃后接触到下一面墙，那么可以继续在墙上跑跳。在一条窄道间的两面墙上跑跳前进称之为“飞影”，其原理与“无双”相同。

**飞鸟** 操作方法为与垂直角度跳向墙面，隼龙会向上走一小段，此时按A键可以进行一次弹跳。如在两个相隔很近的墙面之间连按A键便能进行连续弹跳，其作用是可以到达高处，只在特定的场所才会用到。

**飞荡** 在树枝、横杆、钢架等物体上可以进行单杠的回旋动作，在向前的动作中按A键可以顺势飞荡，跳向前方。在横杆上不推方向，隼龙会垂挂着，可以在杆子上进行横向的移动，按住B键则是放手落下。

**必杀技** 本作中新增的终结技系统，在敌人被断肢或BOSS在体力很少时出现特殊动作后，接近敌人按Y键，便能以特定的动作将敌人终结。部分敌人被斩



首后即判定为死亡，但在敌人倒下前依然可以追加终结技。终结技动作中全身无敌。

**灭杀技** 即蓄力超杀，操作方法是在地面按住Y键，部分武器有方向一圈再按住Y键的超杀。隼龙身上发蓝光时放开Y键为一级超杀，发红光时为二级超杀。所有武器和一些投射武器都有超杀。蓄力过程受到轻攻击不会被中断，武器超杀的表演动作为全身无敌，但如果失去攻击目标或被BOSS防御，那么乱舞型的超杀会中途停下。

**灭杀引导** 即吸魂超杀，操作方法与蓄力超杀相同。在画面中有魂的情况下，吸入一个黄魂即可发动一级超杀，吸两个黄魂或一个蓝/红魂即可发动二级超杀，大大节省蓄力时间。

**反击** 也就是返技，操作方法是在防御中按X或Y键，会做出一个格档的



动作，在格档有效时间内敌人的攻击接触到隼龙，那么就会自动使出返技。每种武器均有两种返技动作，但返技过程并没有无敌时间。

**风驱** 操作方法是X+A键，与普通跳跃的特性不同，风驱在有敌人有情况下会自动跳向离自己最近的敌人，可以说是锁定跳，在实战中很有用。

**风路** 操作方法是跳到敌人头部上方时再按一次跳跃键，可以踩着敌人的头跳至敌人身后，被踩的敌人会有很大硬直。风驱之后用风路，风路落地后蓄力超杀是杂兵战中一种相当不错的策略。

**水上漂** 操作方法是在水面上连按A键，就可以在水面上快速跑动而不沉下去，能够借此通过一些水域。在水上漂状态中依然可以使用一些招式，每种武器的水面招式均有所不同。

**潜水** 在水面上按住A键便可潜入水中。此时方向向下为潜下，方向向上为浮出水面，A键为向前移动。部分场景水下有新的出路，也可以找到一些宝箱和道具。本作中潜水没有氧气的限制，潜水时也能进行一些攻击。



**挣脱** 在被一敌人施以投技时，快速转动左摇杆便能挣脱。比如被断肢的敌人抱住自爆，以及被怪物咬住时，一般都可以用这种方法挣脱。但有些投技，特别是BOSS的投技是无法挣脱的。

### TIPS 重要技巧：闪跳

在使用闪避后立即跳跃，可取消硬直时间，之后再闪避再跳跃，可以形成高速移动。其作用除了赶路外，还可以迅速与敌人拉开距离，或是用来回避敌人的一些密集的远程攻击，是《忍龙》系列"中一定要熟练掌握的重要技巧。要注意的是，虽然闪跳有强大的回避效果，但跳跃部分没有无敌时间，依然有受攻击的可能。



## 魂的种类

游戏中，每个敌人被击毙后都会留下一个"魂"，而打开一些箱子也能取得一定数量的魂。本作中的魂与前作相同，共分为三类。注意，敌人在正常情况下死亡出现的魂的种类是随机的，以黄魂居多，幽灵鱼等特殊敌人打出蓝魂或红魂的几率会比较高。但如果使用超杀杀死敌人的话，那出现的必定是黄魂。

**黄魂** 游戏中的金钱，可用于武器升级和购买回复道具等，是游戏中最常见的魂。



**蓝魂** 其作用是用来回复体力，还能回复红色的持久伤害部分。当隼龙体力较少时，杀死敌人后出现蓝魂的几率较高。

**红魂** 其作用是回复忍术的使用回数，也就是体力槽下方的红色火团。杀死普通敌人时出现红魂的几率非常低。

### TIPS 黄魂倍率

要想多赚黄魂，诀窍是多使用超杀来杀死敌人。用超杀杀死的敌人不但必出黄魂，而且会有倍率加成。用一级超杀杀死敌人掉的黄魂约为普通黄魂的3倍，用二级超杀可以得到7倍左右的黄魂。但要注意，如使用吸魂超杀，那么被吸收的黄魂会变为原本黄魂量的20%。

## 评价系统



和很多关卡制的动作游戏一样，《忍龙II》也有评价系统，过关后会根据玩家4个方面的表现，给出总分以及评价，这一点和前作基本相同。评价从高到低分别为超忍、头领、上忍、中忍、下忍，是否也有前作中的最低评价"忍犬"目前尚未判明，因为本作的评价系统实在是太宽松，要打出低评价还真有点儿难度呢！我们先来看看影响评价的4项指标——

**杀敌数** 在一关内的杀敌数量，最高可得200000分。

**灵气魂** 取得黄魂的总量，最高可得10000分。

**忍术** 过关时忍术的剩余使用回数，最高可得15000分。

**完成时间** 过关所耗费的时间，最高可得60000分。

可以看出，杀敌数对于评价的影响最大，只要见人就杀，这项评价就不会低。虽然这会与完成时间相冲突，但本作的时间评价标准设置得十分宽松，只要不是故意逗留，拿6万分一点都不难。而且在本作中，评价与成就之间没有联系，所以高评价只对Karma，也就是游戏得分会有一定影响。Karma可通过成绩上传，进行全球网络排名。

### TIPS 追求高分须知

想要取得更多的Karma，那么就需要了解哪些情况下会有附加分。一级超杀命中敌人加2000分，二级超杀命中加5000分；将敌人一击或一套连击致死，会得到"一击必杀"的奖励分3000点，使用一次终结技得3000分；在短时间内连续杀死下一个敌人，可得"连杀"奖励分3000点；连击数从2连击开始，每增加1连击加10分。比如将敌人"一击必杀"后趁尸体还有判定时追加一个终结技，那就可以多捞6000分。按这个思路举一反三，便能在有限的敌人身上榨取尽可能多的得分。



## 忍术介绍

忍术在游戏中类似于射击游戏中保险的存在，是一种辅助的攻击手段，同时也可利用无敌时间解围。本作中共有4种忍术，均可升至3级。



### 火炎龙

**取得方法** 第1关开始后不久的箱子里。

**性能特点** 向目标投掷火球的忍术，是最基础的忍术。升至3级后可一次向三个目标投掷火球，火球的威力和射程都还可以，游戏后期一些难点杂兵战中值得使用。

### 暗极重波弹

**取得方法** 在第7关修罗道对面的小房间内取得。

**性能特点** 简单说来就是波动拳，只是这招"阿多肯"有贯通能力，射程也很远。在狭窄的直线场地中，可一次把前方的敌人全部消灭，只是这样的机会并不多。升级后波动拳的威力和个头儿都会有所增加。

### 破魔裂风刃

**取得方法** 在第3关一开始大楼门口的尸体上取得。

**性能特点** 在身体周边发出真空波切割敌人的忍术，攻击力不算太高，但敌人就算没有被碎尸，也通常会断手断脚。升级后提升威力和范围，在狭小场景的混战中使用特别有效。

### 凤凰焰舞

**取得方法** 第5关用"赤铜钥匙"打开一个房间，在房间内的尸体身上捡到。

**性能特点** 召唤出几只火鸟在施术者周边飞舞的忍术，升级后可增加火鸟数量。这一忍术的无敌时间短，攻击力低下，持续时间也不长，真没看出有什么强大的地方。可以说是最不实用的忍术。

## 道具一览

《忍龙II》中的没有体力全回复药，村正饭团和九字神珠都是不能再生的道具，用了就没了，使用时要三思。前作中回复3格忍术的"鬼道仙药"也取消了，忍术的使用也得悠着点儿。还魂护符不再是自动使用的，需要在菜单画面装备之后才会使用，这个改变相当人性化。魄封珠取得后可立即使用，优先升级"火炎龙"和"破魔裂风刃"。



| 名称 | 上限 | 作用 |
|---|---|---|
| 灵命夏草 | 3 | 回复少量体力和持久伤害 |
| 灵仙龙骨丹 | 3 | 回复大量体力和持久伤害 |
| 鬼道补气露 | 3 | 回复一格忍术 |
| 还魂护符 | 1 | 装备后可复活一次，复活时体力、忍法全满 |
| 村正饭团 | 1 | 体力和持久伤害全回复 |
| 九字神珠 | 9 | 增加一次体力上限，且体力完全回复 |
| 神命珠 | 18 | 每9颗相当于一颗"九字神珠"的效果 |
| 鬼神珠 | 2 | 增加一格忍术使用上限，且忍术全回复 |
| 魄封珠 | 8 | 升级忍术 |

**推荐设定** 进入游戏后，可在设定选项中将"Karma显示"设为开启，可即时显示游戏得分；"精彩回顾记录"可设为开启，记录自己的游戏过程还是挺有意思的；"储存方法"推荐为手动，因为部分场景是不能返回的，如错过了一些要素，还可读之前的存档补救。手动存档最多可存20个。

## 武器简评

在本作中，除了两件因情节发展而变为4级的武器外，其他武器的升级都变得十分自由，只要有足够的金钱（中忍难度为2级10000点黄魂，3级30000点），就可以把任意已取得的武器升至满级。而且通关后开始同难度新游戏时，所有已取得的武器都会保留并回到1级，武器的选择完全可以适应个人喜好。当然，看着每件武器如3D格斗游戏般密密麻麻的出招表，就应该知道要想把8件武器都用好用精，短时间内不太可能。可能某件看似不太好用的武器，因为日后有玩家对一两招的开发利用，将其变废为宝。所以，以下武器介绍都还只是比较基础的使用感受，仅供参考。

### 龙剑／真龙剑

最高等级 4级



**取得方法** 龙剑为初始武器，第11关开始时升级为真龙剑。

**性能特点** 隼龙的标准武器，能力十分平均，性能稳定。招牌技“飞燕”的实用度很高，且可以空发。升至2级和3级后的二段和三段飞燕攻守兼备，在杂兵战和部分BOSS战中都能起到十分突出的作用，可以说是从初心者到高手都能驾驭的武器。缺点是攻击力有些低，而超杀的范围不足，一般仅针对单体。

### 无想新月棍

最高等级 3级

**取得方法** 在第1关中盘的大殿内调查神像后取得。

**性能特点** 棍子的攻击距离和范围比较广，攻击力也不逊于龙剑，挥舞的频率高，容易打出高连击。XXY和空中按Y键的纵向攻击经常能一击打爆敌人的头部。二级超杀的最后一击为火焰横扫，威力大，范围广，在对付多个敌人的混乱场面时，常有解围的功效。因为取得时间早，所以在游戏前期有着广阔的使用空间。



### 硬壳猛禽爪

最高等级 3级



**取得方法** 在第2关开始不久的道场角落中取得。

**性能特点** 虽说是爪系武器，但攻击速度没有想像中那么快，攻击段数也不多，但攻击力很高。招式中有不少投技，而投技过程中有无敌时间，这一点有时可以利用。在将爪子升至2级后，“飞燕”过后接“饭纲落”（朝敌人跳跃时YXY）会成为杂兵克星，配合“风驱”使用几乎可以不用左摇杆清光杂兵。

### 严龙·伐虎／龙剑·邪神剑

最高等级 4级

**取得方法** 第4关在大忍者展的橱窗里取得严龙·伐虎，第14关打败幻心后升级为龙剑·邪神剑。

**性能特点** 二刀流的攻击力还不错，但攻击频率在招式间差异比较大，不太稳定。一般招式的攻击速度并不高，但有一招YY→YYY的连续旋转连击数高，攻击力不俗，护身效果也不错，是双刀的主力技。双刀的超杀威力有保证，范围优于龙剑。只是4级双刀的取得时间太晚，只能在二周目爽了。



### 锁镰

最高等级 3级



**取得方法** 在第5关开始不久后的一具尸体上取得。

**性能特点** 镰刀+锁链+秤砣的奇门武器，在操控方面显得比较困难。范围还不错，但攻击力和出招频率不高，可能不少玩家没用几下就放弃了。其实锁镰的妙用在于多样化的锁缚投技，投技过后一般有断肢效果，之后补一下Y键就能将杂兵终结，而投技和终结技都有无敌时间，增加了安全系数。另外，锁镰的超杀不必命中敌人也会施展，护身效果一流。

### 暗月镰刀

最高等级 3级



**取得方法** 在第6关打败沃夫之后取得。

**性能特点** 暗月镰刀的性能颇高，不愧是游戏封面中最显眼的武器。首先是范围大，攻击力高，仅凭一招YYY连用，就能砍头掉手，使用门槛低，对技术高求不要。飞燕会转为投技，安全系数高。超杀是直线冲击波，二级时攻击距离远，敌人还没靠近就被分尸了。直线窄道里使用更是尸横遍野，怎一个“爽”字了得？

### 双拐

最高等级 3级

**取得方法** 第7章后半段，从上层落入小屋后，在尸体上捡到。

**性能特点** 双拐是一种高不成低不就的武器，除了范围方面的先天不足，速度、力量都只能算中等。Y键开始的招式速度太慢，实用技推荐XX→XY，这招投技对杂兵还比较好用。另外，双拐的超杀持续时间比较长，表演过程中又有几次突进动作，如果是在与多个敌人展开乱斗时使用，有一次清版的可能。



### 双锁镰

最高等级 3级



**取得方法** 第9关打过巨型地虫之后，在丛林的尸体上捡到。

**性能特点** 双锁镰就是前作中的“双节镰刃”，是攻击频率和攻击持续时间最长的武器，攻击力方面也还不错。虽然双锁镰的护身效果不错，但攻击持续过长可能会被远程攻击所扰。其实只要利用飞燕后Y键连按，以及地面Y键连按这两招，就能解决这一问题。超长的滞空时间和飘忽不定的位置可谓攻守兼备，着实是好招！

## 投射武器

投射武器在《忍龙》系列”中一直都不只是副武器这样简单的存在，包括双龙神弓、爆破手里剑、格林水中机枪，都对游戏的流程有一定的影响，除了解谜要素外，甚至还有好几个BOSS都一定要使用双龙神弓攻击才有效。不过还好，这次板垣想通了，给弓箭增加了准星。

### 双龙神弓

**取得方法** 在第2关进入龙之城后取得。

**性能特点** 弓箭上限为30发，攻击力不高，但蓄力后威力大增。有一些机关必须使用弓箭来开启，部分敌人和BOSS也只能用弓箭来对付。在地面不动方向或跳起射箭，弓箭会自动锁定目标，但命中率会下降。射机关或BOSS时，一般需要动方向进行主视角瞄准。

### 爆破手里剑

**取得方法** 在第3关进入下水道后的一具尸体上找到。

**性能特点** 爆破手里剑的携带上限为30发，命中敌人后会爆炸，威力较大，可以炸开一些墙壁。蓄力后为三连发，但不会增加爆炸威力。爆破手里剑的断肢效果不错，但要注意射程，且对部分敌人无效。

### 格林水中机枪

**取得方法** 在第5关开始阶段喷泉下方的箱子里取得。

**性能特点** 只能在水中使用的投射武器，在岸上无法使用。不能蓄力，但可以无限连发。水中机枪的威力不高，但用于清除水雷和食人鱼是足够了。

### 风车手里剑

**取得方法** 在第11关吴叶房间里取得。

**性能特点** 就是回旋镖、回力棒或飞去来器。风车手里剑可一次攻击多个敌人，平常投射时威力一般，但可以蓄力或吸魂，之后就有断肢甚至断头的效果了。超杀状态的风车手里剑，攻击距离也会增加。总的来说不是一件经常会用到的投射武器。

### 手里剑

**取得方法** 游戏初始便拥有的投射武器。

**性能特点** 可无限使用的投射武器。攻击力非常小，一般只能起到牵制作用，且对一些表壳坚硬的敌人无效。手里剑不能使用蓄力或吸魂超杀。



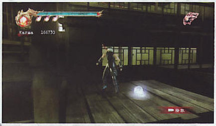
**精彩回顾** 本作中新增的趣味功能，开启后画面右上角会有“记录中”字样，可存储从一次存档到死亡、退出或下一次存档间的游戏全过程，因为记载的是按键之类的内容，所以回放存档文件并不大，而且调出菜单或暂停画面在回放中会全部省略。“精彩回顾”最多可以记录50段影像。

# 流程详解

以下流程以一周目的中忍难度为基准，各难度敌人配置与箱子内的物品会有不同，但收集要素基本相同。因为攻略研究时间有限，BOSS战打法为参考打法，游戏中的武器招式众多，应该还有更犀利和巧妙的方法，日后有机会的话，会在"研究中心"中为大家介绍，也希望玩家能够提供高招。

## 章节1 东京摩天楼

游戏一开始可以先熟悉一下操作，游戏中有不少地方会有提示，而且还有中文版，对于各位玩家来说应该不存在障碍。在小店门口斩杀几个杂兵后，进入小店见铸剑大师村正。小店左侧的祖龙神像可以回复损伤并存档。在大门旁边的箱子里取得卷轴"旋风之术"（闪避）。由前方地板的断裂处落下，可以在箱子里取得卷轴"无影之术"（墙上跑动）。使用无影通过断裂处，可以在两个箱子里连续获得卷轴"疾风之术"（防御中闪避）和忍术"火炎龙"。从这一层的边缘跳至对面平台，可以取得第1个**水晶骷髅**，如果不小心掉下去也不要紧，可以从下方的梯子爬回原位。由下层的楼梯上行，沿途的箱子里有增加体力上限的第1颗"九字神珠"。到达下一个存档点前，还可以获得卷轴"必杀之术"（对断肢的敌人按Y键）和卷轴"飞鸟之术"（壁间来回弹跳）。之后使用飞鸟到达上层，由木桥跳入右侧河道，前行左转，在一块木板上的箱子里可以得到第1颗"神命珠"。前行时上方会有弓箭手向隼龙放冷箭。利用右侧的一棵树弹跳至上层，干掉弓箭手的同时还能取得第2个**水晶骷髅**。再往前走一小段，注意右侧有向下的梯子，在下层一路走到底，可以取得第2颗"神命珠"。回到上层，在横杆上飞荡过去后，由梯子向上爬，调查尸体获得卷轴"飞燕之术"（前跳按Y键），之后会在神殿门前发生一场恶战，注意法师的远程攻击，地下冒出的火焰比较阴险，不要在一个地方停留太久。全灭敌人后进入神殿，可获得新武器"无想新月棍"。



由神殿一侧的小门前进，在尸体身上获得卷轴"灭杀之术"（蓄力超杀），另外一具尸体上还能找到搞笑的手记。进入小屋后，可在屋内的尸体身上得到卷轴"灭杀引导之术"（吸魂超杀）。小屋墙上的画打破会出现密室，里面可获得黄魂和回复药。由小屋另一侧绕行，可以看到村正老头的石像，调查石像进入商店，可将手头的武器升至2级。由商店右侧的井口跳下，出门后尸体上有手记。从钢架的缺口落下，尸体上还有一本手记。前行一段就会发生隼龙突入摩天楼的剧情。在大楼内干掉两批杂兵，之后由楼梯走至最上层取得"控制钥匙"，打开第二层的门，在尸体上捡手记，并用飞鸟弹跳至上层，几场杂兵战后，隼龙会在楼顶迎来第一场BOSS战。

### BOSS 罗刹

这个BOSS是一只大蜘蛛，攻击方式主要是近距离的前扑和中远距离的风刃，攻击力一般，但要小心它的投技，被大蜘蛛推倒会损失惨重。BOSS的体力很低，玩家只需要在离BOSS一段距离的情况下蓄力，待BOSS冲过来时就放开Y键，一个二级超杀可以打下七八成体力，之后再砍上几刀，BOSS就会出现特殊状态，上前按Y键便能使出终结技。



## 章节2 龙之城



这一关是《忍龙》玩家十分熟悉的隼之村，甚至可以看到吴叶之墓。起点附近的尸体上能捡到手记，前行一段后会遇到比较难缠的新敌人——忍犬，用无想新月棍的超杀可以快速清除狗狗们，龙剑的连续飞燕也是不错的选择。在尸体上捡手记，之后打开商店左侧的大门，解决掉一些敌人后，可在尽头的箱子内取得第3颗"神命珠"。来到小河处，先下水按住A键潜水，取得第3个**水晶骷髅**，之后用水上漂跑至对岸。在存档点前的尸体上拾得卷轴"反击之术"。进入存档点附近的道场内，全灭敌人后可以获得新武器"硬壳猛禽爪"。出门后不要急着走，在院子时会与大量敌人展开战斗，全灭敌人后便能取得重要道具"修罗之杵"。之后向上走的一段路比较简单，没有分支，龙之城底下的尸体处有一本手记。从房顶的窟窿落入屋人后可以取得新的投射武器"双龙神弓"。用弓箭射中机关后由上方落下，会进行一场中BOSS战，敌人的组合是大蜘蛛加杂兵，用闪避+跳跃与BOSS拉开距离后，再找机会蓄超杀，这一打法的效率比较高，也相对安全。

干掉大蜘蛛后向上层移动，在一具尸体上可以取得卷轴"无双之术"（连续蹬墙跑），在龙头像上方平台可用蓄力弓箭射杀两侧的敌人。利用无双之术到达左侧或右侧，绕上一圈便能取得"朱砂宝石"、"佛青宝石"和第4个**水晶骷髅**。把两块宝石装在指定位置，龙嘴就会打开，再用弓箭射一下左边的宝珠便能到达新的区域。由房顶进入龙之城的另一侧，在箱子里可以取得第2颗"九字神珠"，从这一层的缺口落下，有商店和存档点，此时可将武器升一下级。上楼后在左侧的一具尸体上可以捡到第4颗"神命珠"。之后便会进入BOSS战。



### BOSS 邪忍王幻心



幻心的攻击方式比较多，攻击欲望也比较强，而且他的连击中包含破防效果，死防的话就会吃亏。当然，平时还是以防御为主，看清BOSS的行动后再反击，而且BOSS的飞燕和蓄力斩都是单飞技，破防但不会损失体力。防御连击的过程中要适时使用疾风闪避。BOSS出现硬直时，用XYY的三连技可以造成较大伤害，低难度下连续使用XYY硬拼都没有问题。如果对操作有信心的话，反击连击的最后一下或反击蓄力斩都是可行的办法。

**超级回复药** 本作中除了一个饭团，就没有体力全满的回复药，取而代之的是"九字神珠"，除了增加体力上限外，还有体力全回复的效果。因此平时不要使用"九字神珠"，留到BOSS战或几场硬仗时再使用，可以起到超级回复药的作用。这是"九字神珠"使用时的基本思路。

## 章节 3 雷鸣之魔都



一眨眼的工夫，隼龙又来到了纽约。这里的新敌人是一种下级魔神，它们的投技很霸道，还会吐出毒气和紫色光球，要多加小心。不过它们的动作比较缓慢，用三连飞燕打起来会比较轻松。在大楼入口处的尸体上捡到了新的忍术“破魔裂风刃”，可以马上装备，拿接下来出现的敌人试试效果，还能开启个成就。由向上楼梯走至最上方，可以取得第5颗**水晶骷髅**。由存档点左侧用弹跳至上层，在尸体处补充弓箭，并干掉远处的弓箭手，下方的忍犬也可在上方平台用弓箭射杀。从绳索爬到对面房顶，在新区域探索，可在一具尸体上找到羊皮纸书《大魔神一》。这里会遇到新敌人，长着翅膀的魔神，打法与一般的魔神杂兵相同。

由新敌人打开的洞口跳入下水道，注意这里出现的大蝙蝠吸血速度很快。在梯子旁的尸体上捡到第1颗“魄封珠”，建议将“破魔裂风刃”升至2级。在断裂处先跳下水，在尸体上捡到一本手记，再用连续壁走回到上方。在前方尸体处检到卷轴“飞影之术”（在窄道之间的墙上连续跑跳），并利用飞影获得前方平台上的第6个**水晶骷髅**。从该平台跳入水中，还能在水中的箱子里取得第5颗“神命珠”。用连跳到达商店处补给，开门后清除杂兵，在尸体上取得新的投射武器“爆破手里剑”。下水道中的巨大风扇可用弓箭或爆破手里剑射停，之后在横杆处用飞荡入水，潜水从另一边上岸存档。由墙壁缺口进入新区域，沿途尸体上捡到搞笑手记。

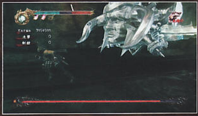
在商店建议将无想新月棍升至满级，存档后可以挑战“一白修罗道”，不挑战的话再往前走一点儿，进入地下铁后就是BOSS战部分了。

### 一白修罗道

修罗道类似于生存任务，要清除场地内不断出现的敌人。第一个修罗道敌人的组合是杂兵、弓箭手和法师，远程干扰效果很强。推荐打法是使用无想新月棍的蓄力超杀，棍子的超杀范围广，一次可杀数人。之后闪跳移动两次与敌人拉开距离，顺便减少被远程攻击命中的可能，落地后立即蓄力吸魂放超杀。反复操作，可以进入良性循环，清除杂兵的速度也令人满意。回复药方面不必过于节省，完成百人斩后可赚取不少的黄魂，而特别奖励是第3颗“九字神珠”，并可开启修罗道相关成就。

### BOSS 雷钢虫

这个BOSS样子有点像巨型的人面鱼，其主要攻击手段是放小鱼、连射电球、身体撞击和大脸攻击，用闪跳移动可以回避后三种攻击。小鱼的攻击力不高，可以用忍术或棍子的旋转超杀（方向一圈按Y蓄力）清除。BOSS本身带电，会对隼龙造成伤害，只有当BOSS肚皮朝天的状态下才能进行贴近战，平时主要攻击选择是蓄力射箭，命中BOSS头部的话，攻击力还比较可观。此战切忌站在原地射箭，需要多移动寻找安全的蓄力时机。场地中有弓箭补给点，不过箭法准的话基本用不上。BOSS体力较低时会摔倒在地，上前按Y键便可将其终结。



## 章节 4 魅惑女神



由地下铁向前推进，在一些相对狭窄的场地中，推荐使用棍子的二级超杀来清扫杂兵。在站台内的一具尸体上补充弓箭，将楼梯口的油桶射爆便能继续前进。回到地面，干掉一群忍犬和几个法师后，来到住宅区。在两间房子夹缝间尸体上可以捡到小回复药，注意在此处附近的阳台上有第7个**水晶骷髅**，需要连用两次墙上跑跳才能到达阳台。存档后由楼梯往上爬，在一具尸体身上取得第2颗“魄封珠”，可将“破魔裂风刃”升满。另一具尸体上可补充爆破手里剑，此处用爆破手里剑蓄力消灭空中的敌人。前进一段，在右侧的一个小平台上有第8个**水晶骷髅**，位置相当明显，送是白送的。平台下方有商店，商店旁边的箱子里有第6颗“神命珠”。到上方补充弓箭后，在大桥上干掉空中的敌人，存档后向前走一段，就会遇到本关的中BOSS。

### BOSS 1 巨人

这个大家伙的攻击方式有投技、扔汽车、回旋挥手、踩踏等，招式大开大合，但速度比较慢。最具威胁的是正面的声波攻击，威力大，防御不能。所以对巨人要采取主动接近的方式。在BOSS身体下方防御挥手和踩踏攻击后反击，推荐使用无想新月棍的“前YY”，有很大几率命中BOSS头部。此时BOSS会出现很大的硬直时间，玩家有足够时间蓄起超杀，命中的话可重创BOSS，两个回合就能令巨人进入任人宰割的状态，在其头部按一下Y键，就能欣赏隼龙的精彩表演了。

干掉巨人，来到自由女神像下方，进入“大忍者展”的展区，打破玻璃可获得新武器“严龙·伐虎”、卷轴“威格鲁神话”，Xbox标志可用来回复体力。此处还有第二个修罗道可以挑战。

### 二黑修罗道

这里的敌人全是低级魔神，而且杀死它们后出现蓝魂的几率还比较高，因此难度比第一个修罗道还要低一些。只要装备龙剑连续使用飞燕，那么灭敌的效率还是比较高的，而敌人却很难打中隼龙。如果说其中有什么小技巧的话，可以只使用二段飞燕，第三段不出，那么收招硬直就非常小，还可以在落地时蓄力放放超杀，也是不错的选择。完成挑战的奖励是可以自动复活一次的“还魂护符”。

往上走的战斗没什么难点，一路进入女神像内部，先不要从观光电梯弹跳至上层，在下层的箱子里可以得到第4颗“九字神珠”，走上楼梯存档，并在横梁上还可以取得第9个**水晶骷髅**。到达上层后，在阳台的箱子里可以得到第7颗“神命珠”。在有商店的那一层依然使用连续弹跳往上走，在尸体上可捡到羊皮纸书《大魔神二》。上至自由女神像头顶就会遇到本关的BOSS。

### BOSS 2 雷神艾力克

艾力克的速度非常快，如果不熟悉他的招式，可能瞬间就被他秒杀了。BOSS近身的连击可防可闪，之后还能进行反击，是玩家最希望BOSS使用的招式。但雷神在远距离和近距离时都会使用速度极快的投技，而且投技的威力不容小看，因此在看到BOSS有攻击动作时，第一反应应该是先侧闪一下。远距离的电球过后一般都是使用投技，要有所防备。远距离的二段闪电有一定牵制作用，闪避时接近BOSS，以免他连续不断地使用闪电。雷神的旋风攻击看似吓人，其实只需在他撞过来的一瞬间进行回避即可。在BOSS招式落空或收招时，可用龙剑的三连飞燕或YYY进行追打，如将双刃升至满级，也可用YYYY的连击追打，威力不俗。另外，BOSS受创时有一定几率会出现单膝跪地的大硬直，此时应抓住机会猛砍。

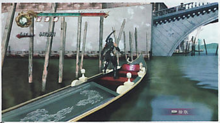




**奇怪的黄魂** 在一些箱子里可以开出一个大黄魂，细心的朋友可能会注意一下大黄魂是多少点。但有时是3000，有时是5000，甚至有的是3万！其实这些黄魂箱子原本里面是道具，如果你身上的道具数量已满，就会按道具价格把黄魂“返现”。不过，尸体上的道具不会变成黄魂。

## 章节 5 水之都

隼龙转眼又来到了水城威尼斯。前行一小段，在一座桥上遇到了新敌人狼人，它们的体力比较高，投技攻击力高，还会投掷尸体，受伤不易出现硬直，所以不要与之硬拼。消灭狼人后先不要上桥，由另一侧往下行，在一具尸体上捡到新武器“锁镰”，之后用水上漂到前方的一艘小船上，可取得第10个**水晶骷髅**。水面上的新敌人是蜈蚣精，在水面上招式受限，所以把它们引上岸消灭会比较保险。存档后出门消灭一批狼人，在桌子上可以捡到第11个**水晶骷髅**。前方遇到分支路先转右，弹跳上阳台，在尸体上可以获得一个“还魂护符”，如果修罗道已经拿到了一个，那这个就没法装进兜里。走左边分支时注意右侧尸体上有增加忍术最大值的“鬼神珠”，暂时不要使用。在喷泉下方箱子里取得新的投射武器“格林水中机枪”，用机枪可清除水雷。往前走会有蜈蚣精前来骚扰，可在小船上斩杀它们。不远处有一些水雷，用机枪清除后向里游，可在水下取得第12个**水晶骷髅**。水上漂一路跑到尽头，从一扇打开的窗子进入屋子，干掉几个杂兵，在商店附近的一间小屋内取得“桥门钥匙”，这样就能打开原本锁着的大门。在河道上方的平台用弓箭射对面的两个机关，就会出现绳索，爬绳索到达对面平台，可以取得第8颗“神命珠”。由水面跑至水车处，利用水车上的横杆转至上方，进入室内先别往下跳，利用上方的齿轮移动至对面平台，可以取得第5颗“九字神珠”。



前方存档后有一场对大量蜈蚣精的强制战斗，用棍子的二级超杀清起来比较省力。进入酒窖后会遇到十字路口，左右两侧是商店和蓝魂。接下来遇岔路先直走到底，可以取得“赤铜钥匙”。往回走时打开铁门，在尸体上取得新忍术“凤凰焰舞”。往另一条分支走，跳起将井盖打碎，会落入地下水道。存档后挑战第三个修罗道。

### 三碧修罗道

这个修罗道的难度比前两个高出许多，敌人的组合是吐火球的鸟和狼人。一开始需要用弓箭射鸟，方法是跳起后连射两箭，每射中两箭可干掉一只鸟。玩家需要绕着场跑，闪跳射箭，并避开狼人的攻击，经过场地中的一具尸体时，就补充弓箭。等所有的鸟全部被消灭后再对付狼人，只是狼人近了会投，远了会扔尸块，并不容易对付，30发爆破手里剑可以利用起来，基本上是两发杀一只。在里不必节省回复药，即便方法合理也很难不受到狼人的攻击，及时回复，以免前功尽弃。完成这个修罗道可以取得第3颗“魄封珠”，返回前记得补充弓箭。

完成修罗道，存档后由前方水池潜水来到一片开阔的水域，我们可以看到《忍龙》的经典敌人幽灵鱼，在水下用棍子的Y键护身可轻松轻除鱼群，如果被鱼咬住，那么就快速转摇杆挣脱。跑至两排石柱的尽头，在水下探索可在箱里内取得第9颗“神命珠”。在水域中央位置的一个小平台上，可以取得“骷髅钥匙”，之后就会进入BOSS战。



### BOSS 水龙

水龙在水中占据绝对的优势，在水中与之战斗会相当吃亏。如果隼龙在水中，BOSS会使用几种判定很大的抓投技，水上行动及招式的限制让隼龙也很难回避。当然，在小平台上活动空间也很狭窄，BOSS的冲击波和冰锥攻击都不易回避，但就伤害值来说还不算太可怕。同时，在平台上最大的优势在于可以使用蓄力弓箭，射BOSS的头部，十几箭就能要了它的命，是相对来说不需要太多技巧的打法。只是光用箭射BOSS是不会出现特殊状态的，需要在把水龙打至最后一点体力时下水砍两刀，这样才能看到终结技演出。水龙的头部贴近水面时，可装备爪子，用水上漂状态的XYY攻击头部侧面，伤害值很高。

## 章节 6 狼人之城

用连续弹跳到达上方崩塌位置，在商店要给各武器升级。商店对面有第13个**水晶骷髅**，需要从房顶绕过去。之后在石柱上方的平台跳跃其实很简单，因为隼龙并不会从平台上走下去，推着向前的方向跳跃即可。进入山洞后存档，在洞中的尸体身上找到第4颗“魄封珠”。使用上一关得到的“骷髅钥匙”，进入尸骨堆积如山的房间，先要扫除一些骷髅虫，之后要对付的是一个巨大的骷髅怪。

### BOSS 1 巨大骷髅

这个大家伙的招式气势十足，离它远时会踢起地上的骨头用于远程攻击，近距离的投技又很难防备，看似很难应对。不过，这个BOSS有个很大的弱点，那就是脚部受创到一定程度就会站不稳，一屁股坐在地上，硬直时间很长。而此时如果使用高频率高伤害的招式，例如双刀的YY→YYY连用，那么大骷髅刚站起来又会坐下去，直至被活活屈死。所以一开始主动出击，让BOSS快速进入坐地状态是这一战的关键。



用弹跳达上方，这里的路比较窄，注意移动的时候小心一点，以免掉下去重走一遍。有一个比较大的断裂处要用飞燕跳到对面，最后由井口下方用弹跳到达地面。此处有一个断头台，砍断断头台的绳子，就能得到第14个**水晶骷髅**。上城楼发生情节，存档点旁的门就会打开。在无法打开的巨大城门右侧，有第四个修罗道，可先上楼存档再挑战。

### 四绿修罗道

非常简单的一个修罗道，敌人的组合是蜈蚣和大蝙蝠。蜈蚣比较容易被浮空，比较保险的打法是用饭纲落，一下一个。杀完蜈蚣、蝙蝠不足为惧，而且打死蝙蝠出蓝魂的几率比较高，基本上不需要回复。完成挑战可获得第6颗“九字神珠”。

往上走来到三根旗杆处，飞荡撞破玻璃进入屋内，并在箱子里取得“青铜钥匙”。出门在尸体身上可以捡到“犬驹的笔记”，用钥匙开门进入厨房，打破几个木桶后在箱子里取得第10颗“神命珠”。存档后进入大厅，大批狼人可在门口用棍子的二级蓄力，狼人聚过来时就会被一起消灭。在巨大的画像前拾得“黑锈钥匙”，可用于打开二楼锁着的门。存档后遇到新敌人红衣忍者，他们会使用爆破手里剑，但防御力并不高。消灭一批忍者后进入图书室，在一具尸体上捡到羊皮纸书《大魔神三》，打落书架上的书，可以找到第15个**水晶骷髅**。由壁炉弹跳再上两层，存档后在城门口全灭一批狼人，可获得“黄金钥匙”，进门前可先去右侧商店补给。进门后见到了BOSS沃夫，但先要解决一批狼人。调查宝座，会有暗道打开。由暗道落下，会回到一开始的城门前，现在的目的地是斗技场，由左侧道路前行即可。

### BOSS 2 风神沃夫

狼人王的攻击力巨大，招式主要是近身连击、冲撞和投技，不过他出招大开大合，比较容易抓住反击的时机，注意回避其防御不能的投技即可。而且这个BOSS最“水”的地方是竟然吃飞燕，连用飞燕几乎可以无伤通过，因此可以说是最容易对付的BOSS之一。打败BOSS后拿起他的武器“暗月镰刀”，观看决斗的狼人们纷纷跳下场，正好拿他们试刀。只要撑一会儿，剧情发生后就过关了。



**厚道的商店** 如果在流程中不慎漏了武器、忍术、神命珠等重要物品，那么在下一关的商店里是可以买回来的。不过“水晶骷髅”是不能购买的，还有一些例外的物品是挑战修罗道后得到的奖品。就算是这样，也已经很厚道了，流程中最需要关注的收集要素也就是“水晶骷髅”这一项。

# 章节 7 飞行要塞戴德勒斯

降落到飞行要塞的甲板上后，先在档板后面用蓄力弓箭把所有的炮台摧毁。索妮亚的飞机坠毁后，舱门会打开，新的机械爬虫出现，这类敌人死时会自爆，自爆威力很大，但可以防御或闪开。进入要塞前在商店把镰刀升满，遇到士兵用镰刀的蓄力超杀可以瞬杀，在窄道中放必杀更是爽到极点。由一条走廊跑到底，可以在箱子里取得第11颗“神命珠”。由升降机往下行，会遇到一个皮糙肉厚的机甲，没关系，两个超杀搞定。进入中控室，破坏所有仪表，在左侧可得到第16个**水晶骷髅**。出门会遇到两个机甲，可在角落蓄超杀。在下一个房间的栏杆一角可取得第12颗“神命珠”。进入机房，将反应器周边的仪表打爆，再用弓箭射破所有的玻璃管，右侧的门就会打开。接下会遇到拿火箭筒的士兵，接近后解决会比较安全。进入士兵宿舍，在一具尸体上取得“与源太的笔记”。由电梯到达上层，依然是大搞破坏。爬梯子上去，可在箱子里得到第7颗“九字神珠”。进门后清除杂兵，两个小房间一个是新忍术“暗极重波弹”，还有一个是修罗道，存档后挑战。

## 五黄修罗道

这里是机甲、机枪兵和火箭筒兵的天下，枪林弹雨之下，打起来颇为混乱。而机甲的防御力实在太高，因此要有打持久战的准备。这一战的打法并不固定，但一般是先清除士兵，再集中对付一个一个出现的机甲。个人比较喜欢用镰刀的飞燕或空中XY打倒士兵，落地后补一刀就能解决一个，闪跳吸魂放超杀，这种方法清兵远比较快，也不容易被机甲缠住，至于回复药则不必节省。只剩下机甲时，用蓄力超杀一个个解决即可。完成挑战可获得第5颗“魄封珠”，还有一箱……幽灵鱼（汗）。



存档后打开机关，由缺口落入小屋，在尸体上取得新武器“双拐”，出门后在断墙处取得第17个**水晶骷髅**。回到起点处，这里的升降机已经可以用了，机翼处的机关炮还是用弓箭清除。来到另一边，这里再过60秒就爆炸了，清杂兵时快一点，时间应该足够了。再往前走一段，就会就入两场连续的BOSS战。

## BOSS 1 邪忍王幻心

第二次打这个BOSS，其实力并没有增加多少，只是他身边多了一些会扔爆破手里剑的杂兵，干扰比较大。推荐打法是先用忍术“破魔裂风刃”清场，杂兵只会出三批，每批三个。等幻心落单后，按照第一关的打法就行了。三级龙剑的下血很快，几个回合就能将其解决。

## BOSS 2 火龟

火龟的攻击范围大，但动作缓慢，主要攻击方式有喷火、落石攻击、变成球撞击等，接近BOSS时，它的转身和甩尾也都有攻击判定。火龟的弱点在头部，而吃爆破手里剑是它最大的弱点。对着头部扔爆破手里剑可以让BOSS出现大硬直，连着扔可以让BOSS连续受创直至进入第二阶段。第二阶段BOSS全身发红，之后会疯狂落石。不过此时的火龟已经是强弩之末，上前几个飞燕就能把它打趴下……终结技过后BOSS会自爆，威力极大，第一次打到这里的玩家十有八九会被这招阴到。其实只要防御就没事了，当然也可以快速躲开。



# 章节 8 称臣还是受死！

这一关一出来就会遇到十分难缠的新兵种，他们拿着连发火箭炮，远程优势十分明显。对付他们可走Z字接近，之后用飞燕清除，用爆破手里剑则更简单方便，而且附近还有商店可以补给。好不容易到达存档点，先杀一批狗，之后在人行天桥上会有连发火箭炮兵，把忍者杀完后可到上层将他们消灭，或在下方用爆破手里剑干掉。清版后另一边的门打开了，接下来一段的雪地只有有脚印的地方才能走，其他地方都有地雷。远处在窗子里露出头的士兵用弓箭全灭，之后雪地里明显位置有第18个**水晶骷髅**，用闪避移过去取得。存档后进入钟楼，迎接隼龙的是一帮红衣忍者，怕麻烦就放忍术吧。在环形铁架上移动，可在一具尸体上取得第13颗“神命珠”。由阳台绕到另一侧取得“钓钟钥匙”，打开原先锁着的门，在下楼梯时取得第19个**水晶骷髅**。进入车站，干掉一批红衣忍者，可进入豪华列车内取得第20个**水晶骷髅**和一张“官员通行证”。出门存档后是一场中BOSS战。



## BOSS 1 巨人

巨人已经在第四关和我们打过照面了，不过在这关还给他找了两台机甲和两个火箭筒兵作帮手，不过打起来感觉并不困难。巨人移动速度慢，缺少中距离的攻击手段，所以可以用镰刀的二级蓄力攻击，几个回合下来连机甲都给灭了。最后的两个火箭筒兵准头很差，不足为惧。



由破损的墙壁进入屋内，先是捡到史料《暗王记》，之后在牢房的尸体上捡到爆破手里剑和第14颗“神命珠”。将一面露光的墙壁用爆破手里剑炸开，在河道对面的箱子里，可以得到第8颗“九字神珠”。继续前行到达存档点扫清红衣忍者后，再挑战修罗道。

## 六白修罗道

这里的敌人组合是连发火箭炮兵和机械爬虫，比较有威胁的当然是火箭炮。推荐打法是听到火箭炮发射的声音就躲闪，之后立即接近士兵，再用镰刀的飞燕投技，无敌时间可避免一些伤害，之后补上两刀就能干掉一个。两个站得比较近的士兵可用爆破手里剑先干掉一个，减小火力。等听不到火箭炮的声音后，就用镰刀二段蓄力杀机械爬虫，几乎不会有损伤。完成后出现的两个箱子是第6颗“魄封珠”和幽灵鱼。

在商店补给，之后需要在大钟的齿轮和轴承上移动，一路上有红衣忍者干扰，如果不慎被齿轮夹住，就要立即转摇杆挣脱。在一个齿轮中间摆着第21个**水晶骷髅**，另外还可以在沿途的尸体上捡到“以藏的笔记”和“腰丸的笔记（一）”。在钟楼上方，会遇到火神塞德尼斯。

## BOSS 2 火神塞德尼斯

火神的攻击力自是不必多说，攻击方式也比较丰富，二连发的火球、地面火柱还比较好躲，在地面使用时回避后可反击，空中向下砸的那招则比较难躲。地面连击闪避后也可反击，但要小心BOSS动作很快的投技。BOSS有时还会召唤蜈蚣，由于场景比较小，所以应尽快清除，以免造成混乱局面。打这个BOSS有一些运气成分，他时不时会出现几秒无敌时间，而且如果他总是浮在空中，那么就很难有机会对其造成集中伤害。这里推荐镰刀的XXXXYYY，如能把BOSS打出硬直，通常可以全部命中，伤害大得惊人。



**眼熟的靶子** 第11关隼龙再次回到故乡，过桥后在空地的一侧可以看到三个简陋的箭靶。玩过上一作的朋友应该会觉得有点眼熟。对了，只要用蓄力弓箭射中靶子，分别有出现黄魂、蓝魂和红魂，可用于补给。只是射了几次之后，靶子中就再无魂飘出了。

## 章节9 丛林之秘

进入丛林后先消灭几个火箭筒士兵，而连发火箭炮可躲在水下移动，只要用格林水中机枪清除水雷就不会受伤。通过一片水域，看到存档点，补充弓箭后会对岸会有多个火箭炮士兵出现，用水上漂过河，将敌人各个击破，当然也可以用爆破手里剑来减少被攻击的可能性。在右侧木屋里，可以找到第22个**水晶骷髅**，中间最上面的箱子里有第15颗"神命珠"，其他还有一些补给品。全灭士兵后，还要在水面上干掉一些警戒机械，之后木栅栏就会放下。在木屋最左侧有个小门，进入后可取得"翡翠面板"，用它可以打开水下的门。由树枝荡到对岸，在爬绳索时会有士兵干扰，用弓箭将他们解决后重新回到绳索上。远处有第23个**水晶骷髅**，由绳索荡向树枝便可到达，此处还有商店可供补给。进入丛林深处存档，会在洞口遇到大量地底爬虫，没说的，用超杀一轰一片。洞口巨石可用爆破手里剑或部分武器的超杀打碎，进入洞中有大量地虫，深入洞中会遇到一个恶心的中BOSS。





### BOSS 1 巨型地虫

爬虫女王平时几乎只有一种攻击，那就是像过车山一样高速行驶，隼龙被撞到的话很可能连续受创，洞中有一些孵化室，可以躲避撞击。但躲着可不是办法，甚至连BOSS的样子都看不到。比较合理的战术是在BOSS的必经之路上蓄力等着，听到BOSS靠近的隆隆声先沉住气，待声音变到最大时松开Y键，如果能命中BOSS就会停下来或被打退。推荐方法是锁镰的二级超杀，因为这一招就算不命中敌人，也会出现长时间的无敌时间，把握松键时机没那么严格，而且威力也不错。如果放早了，可能造成的伤害并不大，此时BOSS会使出撕咬或是继续冲撞，被咬住很可能一击必杀，所以最好是在孵化室洞口蓄力，见势不妙就躲回洞里，这样会比较安全。顺利的话，几个回合便能将这条大虫打回老家。

由大爬虫撞出的窟窿跳下存档，在沼泽地有大量巨型地虫，很不好打，建议捡了第24个**水晶骷髅**就跑。沿途在尸体上捡到了最后一件武器"双锁镰"，也就是前作中的双节镰刃。在水塘里有大量食人鱼，被咬到可不是闹着玩儿的，这里有个简单的方法灭鱼群，只需跳到水塘左侧的一个凹口内，这里是食人鱼的攻击死角，之后使用水中机枪就能把它们都打得翻肚皮，还能打出200多连击。在水底有回复药，而水塘上的一个树洞里可以找到了第7颗"魄封珠"。上岸后有存档点、商店和修罗道。

### 七赤修罗道

最最简单的一个修罗道，几乎是白送的。敌人是骷髅虫和地虫，要么连用风忍法，要么连用锁镰的二级超杀，都是一杀一片，几下就过关了。两个奖励箱子里分别是"还魂护符"和幽灵鱼，如果之前的"还魂护符"没有用掉，那么箱子里会变成3万点黄魂。

调查大门后出现一批电锯兵，他们的动作十分缓慢，只是头掉了也不会死，基本上属于练招用的木人，用新武器双锁镰打起来非常爽。水塘里又有鱼出现了，还是用老办法干掉。开门后左侧箱子里又是一个"还魂护符"。潜水到达另一边，在河边发生剧情，之后在水下的尸体旁找到第25个**水晶骷髅**。往山上走一段，就会进入本关的BOSS战。

### BOSS 2 大怪鸟

吐火球怪鸟的巨大版，而且还是两只，只能用弓箭来打。大怪鸟除了一般的吐火球，还会吐巨大火球和发射激光，这两招不能防御，且威力巨大，但积极移动的话不易被命中。在大鸟攻击间隙，找机会蓄二级弓箭，伤害值很高，但不要贪多，一回合能射中一两箭就可以，之后马上移动。有普通怪鸟出现时可用跳射解决，大鸟尽量先解决一只，只有一只时威胁会大大降低。这关的视角很糟糕，难度基本上是视角造成的，需要好好适应一下。

## 章节10 献祭神殿

可能是因为天空下起了血雨，令这一关出现的蜈蚣也全身血红，它们的攻防能力有所提升，所以打法选择方面应更安全一些。沿途注意山谷下方有一个宝箱，那里有第16颗"神命珠"。通过山谷可在一具尸体上取得"传次的笔记"。这里的强制战斗有红蜈蚣和有翼魔神，拉开距离蓄超杀的打法比较安全。在前面山道上有一些敌人正在慢慢接近，走近一看，原来是第一关的BOSS罗刹，这大蜘蛛都沦落成量产杂兵了。建议用双刀蓄力，等罗刹接近后放一个，然后再蓄个一级超杀就能干掉一只。在硫酸池遇到几只巨大地虫，在硫酸池里会持续减体力，因此可利用右侧尸体补充的爆破手里剑来对付它们，相对来说比较安全。连续两次墙上跑到达对面后，反身再跑一次墙，就能取得第26个**水晶骷髅**。接下来一个池子里的巨大地虫，用镰刀的二级蓄力超杀很容易清除。存档后遇到大批怪鸟，可用弓箭和爆破手里剑全灭，也可不理会。在下楼梯时，左侧角落有第27个**水晶骷髅**。跳起攻击压力机关，会放下一个巨大骨架，消灭一批红蜈蚣后在一具尸体上取得第8颗"魄封珠"，此时忍术可以全部升满。在商店补给后过桥存档，这里还有第八个修罗道。



### 八白修罗道

这个修罗道的敌兵组合是红蜈蚣加幽灵鱼，比较容易对付。一上来可以先用忍术"破魔裂风刃"扫清幽灵鱼，只有红蜈蚣时打法就太多，这里推荐一种有趣的打法，装备双锁镰连按Y键，你可以看看什么叫做真正的"乱舞"，蜈蚣会变得像风筝一样被打得很高。通过这个修罗道可以取得一个"还魂护符"，另两个箱子一个是回复药，一个是幽灵鱼。

前行一段发生剧情，之后开压力机关放出一只大怪鸟，这个家伙落单时不堪一击，很容易对付。消灭大鸟后可获得"骨雕"。在向上的阶梯处涌出大量敌人，画面极度拖慢，此处的最佳武器还是镰刀，冲击波超杀在这里可谓如鱼得水，清版特别有效率。商店补给和存档后，就轮到BOSS出场了。

### BOSS 血神伊莉莎白



伊莉莎白作为中后期的BOSS，攻击并不像想像中那么强悍，比如从天上向下冲的那招很容易躲，几种投技的出招也不算快，只要离她近些，她也不会使用远程的血雨攻击，地面的尾部攻击速度不快，和地面连击一样，躲过之后都可以反击。人形BOSS的打法都差不多，个人比较习惯用镰刀的连击抓破绽，每次都能造成不小的伤害。

**忍龙不难** 说《忍龙Ⅱ》不难"可能有点欠抽，其实所谓"不难"是对于那些下定决心把药当饭吃的"嗑药流"玩家而言的。除了最后一关最后的BOSS连战需要稍稍省着点，其他关卡都不必节省回复道具，吃完再买就行了。我通关时，还有30多万的黄魂，根本就用不完。

## 章节 11 淬炼之途

在剧情过后，龙剑终于变成了真龙剑。回到隼之村，这里的敌人以红衣忍者和爆破弓箭手为主，红衣忍者身上很容易出红魂，所以用忍法“破魔裂风刃”解决他们会比较轻松。

经一片空地，在前往墓地的路上会捡到“地藏之首”，并在吴叶的墓碑处找到了“吴叶房间的钥匙”。回到原先拿爪子的房间处，打开另一边房间的门，可在里面取得“还魂护符”、“鬼神珠”和新的投射武器“风车手里剑”。重新回到空地处，会有罗刹加红衣忍者的组合，比较棘手。连用忍术，再用“鬼神珠”补给，可轻松解决。打开原先开不了的门，内有商店，上楼可以捡到古文书《龙之城的由来》。跳下窗子，在三个地藏处使用“地藏之首”，可获得蓝魂补给。出门前向右走到小屋角落，可以找到第28个**水晶骷髅**。潜水来到竹林，打破亭子可取得第29个**水晶骷髅**。穿过竹林，存档前方山洞中有第九个修罗道。



### 九紫修罗道

忍犬加红衣忍者的组合看似很难缠，但其实顶多只需3万点黄魂的代价就能轻松完成。方法也没什么技术含量，只是使用龙剑的多段飞燕能打几下是几下，被敌人缠住就放“破魔裂风刃”，一次可解决四五个敌人。放完4个忍术后用一个“鬼神珠”，5个忍术加满。如果中途不小心死了，装备“还魂护符”又可以加满忍术，光用忍术硬拼都够了。胜利后可以获得两箱幽灵鱼和第9颗“九字神珠”。

上楼在尸体上捡到“八十郎的笔记”，由枯井井口跳下，可在尸体上捡到第17颗“神命珠”。由此处往山下最下方走，可在角落找到第30个**水晶骷髅**，“水晶骷髅”的收集到此结束，除了相关成就，还可获得一个新的玩家头像。由绳索爬过去，在树林里的敌人是杀不完的，撑过一阵子，村正老爷子现身，把所有敌人全解决了（感觉比隼龙还强，下一作让他当主角吧），还给了隼龙一个体力全回复的“村正饭团”。前行一段，在有一批忍犬和弓箭手的场地中有一具尸体，在它身上可以找到“腰丸的笔记（二）”。来到地上插满剑的战场，在一具尸体上取得了第18颗“神命珠”，“神命珠”也收集完毕。行至山顶，会遇到我们的老朋友幻心。

### BOSS 邪忍王幻心

第三次打幻心除了注意不要中他的二段突进攻击外，打法与前两次基本相同。中了第二段突进攻击后会追加饭纲落，威力大得惊人。地面连击中也会夹杂饭纲落，也需小心。总的来说是个比较简单的BOSS。



## 章节 12 混乱之始

这基本上就是一个BOSS战关卡，一开始在商店把所有道具买满。前方会有大量有翼魔神，可选择在远处用蓄力弓箭清除，这样比较安全。存档后遇到本关的第一场BOSS战。

### BOSS 1 双火龟

双火龟？没错，就是两只！那个场面叫一个乱啊！比较安全快捷的方法是战斗一开始就对着其中一只火龟连扔爆破手里剑，可以让它还没开始行动就变红，此时立即贴近猛砍头部，马上就能进入终结技状态。记得火龟会自爆，需要防御。落单的那只用同样方法对付，这一战关键是要快，如果被两只火龟一起动起来就很难办了。



消灭火龟后存档，前进时会遇到比较厉害的恶犬群，应付起来有困难的话就用忍法解决。而之后出现的火龙攻击比较霸道，用龙剑的蓄力超杀杀起来比较快。到岩浆地带要注意，落入岩浆会持续掉血，但在岩浆表面用水上漂就不会有什么损伤。在中央发生情节，第二个BOSS登场。

### BOSS 2 火神塞德尼斯

火神的招式基本没什么变化，只多了一招激光扫射，并不难躲。只是地形对BOSS有利，宽阔的场景利于BOSS逃窜，而他的投技和一些吹飞攻击经常会把隼龙打下岩浆，感觉比较恶心。不过火神的体力比较低，镰刀一套连击可打一半血力。接下来就是碰运气了，如果火神一开始就落地，哪怕被打中一下，也要立即用连续技反击，两三个回合就能解决战斗。BOSS召唤红蜈蚣时，可使用忍术，有时对BOSS也会造成伤害。

打败火神取得“魔焰之心”，先不急着前进，用镰刀或风车手里剑的蓄力超杀清除水雷后再移动。在雾之森可存档和购物，这里会遇到了新的敌人，这是一种女性四足机器人，不过实力很一般。通过雾之森后，就是本关的最后一场BOSS战了。

### BOSS 3 风神沃夫

狼人老大的招式只增加了砸地的一招，实力方面并没有增加。比较麻烦的是周边有一群人马战士，他们的突进攻击很霸道。比较简单的打法是使用镰刀，一开始就蓄二级超杀，一下可干掉三四个，之后装备忍术“火炎龙”，基本上每个忍术可杀二到三个人马，很快人马就被全灭了。只留老狼一个人就好办了，避开攻击后一顿猛砍，三四个回合就能将其击杀。



## 章节 13 无间炼狱

捡起“兽岚之心”往前走，进入魔城后路上会出现大量女机械兵，在远处用镰刀超杀可毫发无损。在遇到大批人马战士的柱子处，如果你已经收齐了30个“水晶骷髅”，那么就可以取得一个“巨水晶骷髅”。由柱子处右转，杀完所有骷髅虫后存档，之后往回走，干掉一批白衣忍者和法师后从另一侧进入。这里有一些瘤状物，打破后会出现敌人，注意其中有一些是罗刹，因此不要一口气把瘤子都打破。之后跳下悬崖，就遇到了本关的BOSS雷神，果然是很短的一关呐。

### BOSS 雷神艾力克

除了攻击力有所提升外，雷神并没有怎么强化。从第4章一路走来，什么大场面没见过？镰刀的四套连击搞定收工，哪怕是拼血流打法都能见效，真是弱得可以。



**通关之后** 各难度通关后增加一套隐藏服装，超忍通关还会赠送一个玩家头像。选通关存档进行二周目，同难度继承除情节道具之外的所有东西，但无法上传成绩。如果选同难度新游戏，那么依然有所有武器和忍法，只是都退回到了1级，这种状态下进行的二周目是可以上传成绩的。

# 章节14 血域

终于到最后一关了！一开始先拾得苍雷之心，身后的索妮亚可以用箭射死，无聊的话可以试试。前方只有几场杂兵战，都还不难。最恶心的要数血池里的食人鱼了，数量多，用水中机枪的话常常会故此失彼。这里有个巧方法，就是把鱼引至岸边后，隼龙在岸上用武器进行攻击，鱼咬不到隼龙，却会挨打。而远处不过来的鱼则用水中机枪干掉。

## BOSS 3 凶魔皇帝达拉·戴



最强的人形BOSS，有着多种无耻的攻击手段。大多数时间飘在空中，触手插地后会连放紫色光柱，配合召唤出来的下级魔神，会比较难躲。建议用"火炎龙"清杂兵，同时利用无敌时间躲过一些攻击。BOSS空中和地面放电的频率很高，稍有停顿就会被命中，是最难回避的招式。BOSS手中出现双刀时说明要降到地上了，此时可攻击一两下，但要小心BOSS瞬移后使用投技。最佳的攻击时机是BOSS使用地面三连击之后，回避后镰刀的Y键连按可重创凶魔皇帝。BOSS连续使用地面连击的话，那可真是该偷笑了。

## BOSS 1 邪忍王幻心

邪忍王幻心的终极形态，好像没强到哪里去，多了招三段突进，还有突然瞬移至上方。依然采用老打法，BOSS的体力撑不了几个回合。胜利后幻心把邪神剑交给隼龙，原先的双刀升至4级，更名为"龙剑·邪神剑"。

## BOSS 2 血神伊莉莎白

第二次打伊莉莎白，相信会便加得心应手，毕竟在BOSS在招式方面的变化并不大，只要闪避其地面连击和空中冲撞，且此时双方位置处于较近距离时，都有机会进行反击。个人还是推荐用大镰刀，下血够猛。这一战不必节省回复药，马上就有商店和存档点。胜利后取得"赤血之心"。

## BOSS 4 邪魔神

又是一个只能用蓄力弓箭来打的BOSS，弱点是头部和胸部的光球，射光球的伤害值很大。不过必须射中一次头部后，光球才会发光，此时才有判定。光球发光的时间够射三次蓄力箭的，变暗后又要再射一次头部。BOSS的攻击手段有四种，主动攻击有拳头砸、放激光、放出大量骷髅，而被打中时会吐尸骸反击，此时可闪跳两次回避，之后再射，可以取消BOSS的其他攻击。再躲再射，如此循环，熟练的话可以无伤通过。BOSS每损失三分之一体力会向上爬一次，但打法没有变化。

## BOSS 5 邪魔神最终形态

俗话说得好："最终BOSS再牛，也顶不过嗑药流！"此时手里有什么药草、神命珠、九字神珠、饭团之类的都可以顶上。再说了，BOSS本身除了个头大点儿，血硬一点，倒也没什么特别厉害的地方，在空中时的陨石攻击和撞击都很容易躲，BOSS扒在场地边露出半个身体时的激光和投技威力比较大，没把握的话可用忍术的无敌时间撑过。BOSS在地上走时，脚部有攻击判定，但威力不大。这个BOSS比较有效的打法是使用双锁镰的空中连击，滞空时间长，威力也不错，而且可以避开BOSS的大部分地面攻击，完全可以硬碰硬地将最终BOSS灭杀。



# 成就列表

《忍龙II》的成就比想像中要好拿得多，中忍难度通关即可得700余点，但需要完成所有修罗道和水晶骷髅收集，按照本攻略流程部分的介绍应该不难达成。两个高难度能否通关就看个人修为了，这200点成就值得挑战。最麻烦、最费时的成就是武器相关的那8个，8种武器要通关8遍，就算是下忍难度也够吓人的。还好这8个成就仅40点，没耐心打8遍的玩家可以不必理会了。

### 流程相关

| 名称 | 点数 | 开启条件 |
|---|---|---|
| 完成章节1 | 10 | 通过第一关 |
| 完成章节2 | 10 | 通过第二关 |
| 完成章节3 | 10 | 通过第三关 |
| 击败艾力克 | 15 | 通过第四关 |
| 完成章节5 | 10 | 通过第五关 |
| 击败沃夫 | 15 | 通过第六关 |
| 完成章节7 | 10 | 通过第七关 |
| 击败塞德尼斯 | 15 | 通过第八关 |
| 完成章节9 | 10 | 通过第九关 |
| 击败伊莉莎白 | 15 | 通过第十关 |
| 击败幻心 | 15 | 通过第十一关 |
| 击杀火神 | 15 | 第十二关打败火神后 |
| 击杀风神 | 15 | 通过第十二关 |
| 击杀雷神 | 15 | 通过第十三关 |
| 消灭幻心 | 15 | 第十四关打败幻心后 |
| 击杀血神 | 15 | 第十四关打败血神后 |
| 击杀凶魔皇帝 | 15 | 第十四关打败凶魔皇帝后 |
| 下忍 | 100 | 任意难度通关 |
| 中忍 | 100 | 中忍难度通关 |
| 上忍 | 100 | 上忍难度通关 |
| 超忍 | 100 | 超忍难度通关 |

### 水晶骷髅相关

| 名称 | 点数 | 开启条件 |
|---|---|---|
| 中忍之Karma | 20 | 找到10个水晶骷髅 |
| 上忍之Karma | 20 | 找到20个水晶骷髅 |
| 超忍之Karma | 20 | 找到30个水晶骷髅 |

### 技能相关

| 名称 | 点数 | 开启条件 |
|---|---|---|
| 习得旋风之术 | 5 | 取得卷轴"旋风之术"后使用一次闪避 |
| 习得无影之术 | 5 | 取得卷轴"无影之术"后使用一次走墙壁 |
| 习得疾风之术 | 5 | 取得卷轴"疾风之术"后使用一次防御中闪避 |
| 习得必杀之术 | 5 | 取得卷轴"必杀之术"后使用一次终结技 |
| 习得飞鸟之术 | 5 | 取得卷轴"飞鸟之术"后使用一次壁间连续弹跳 |
| 习得飞燕之术 | 5 | 取得卷轴"飞燕之术"后使用一次飞燕 |
| 习得灭杀之术 | 5 | 取得卷轴"灭杀之术"后使用一次蓄力超杀 |
| 习得灭杀引导之术 | 5 | 取得卷轴"灭杀引导之术"后使用一次吸魂超杀 |
| 习得反击之术 | 5 | 取得卷轴"反击之术"后使用一次防御反击 |
| 习得无双之术 | 5 | 取得卷轴"无双之术"后使用一次墙上连续跑动 |
| 习得飞影之术 | 5 | 取得卷轴"飞影之术"后使用一次窄墙间来回跑跳 |
| 忍术"火炎龙" | 5 | 取得忍术"火炎龙"后使用一次该忍术 |
| 忍术"破魔裂风刃" | 5 | 取得忍术"破魔裂风刃"后使用一次该忍术 |
| 忍术"凤凰焰舞" | 5 | 取得忍术"凤凰焰舞"后使用一次该忍术 |
| 忍术"暗极重波弹" | 5 | 取得忍术"暗极重波弹"后使用一次该忍术 |

### 修罗道相关

| 名称 | 点数 | 开启条件 |
|---|---|---|
| 一白修罗道 | 15 | 通过一白修罗道 |
| 二黑修罗道 | 15 | 通过二黑修罗道 |
| 三碧修罗道 | 15 | 通过三碧修罗道 |
| 四绿修罗道 | 15 | 通过四绿修罗道 |
| 五黄修罗道 | 15 | 通过五黄修罗道 |
| 六白修罗道 | 15 | 通过六白修罗道 |
| 七赤修罗道 | 15 | 通过七赤修罗道 |
| 八白修罗道 | 15 | 通过八白修罗道 |
| 九紫修罗道 | 15 | 通过九紫修罗道 |

### 数字相关

| 名称 | 点数 | 开启条件 |
|---|---|---|
| 达成百连斩 | 20 | 完成一次100连击 |
| 不屈不挠的精神 | 5 | 接关100次以上 |
| 精通灭杀之术 | 20 | 用超杀干掉1000个敌人 |
| 精通必杀之术 | 20 | 用终结技干掉1000个敌人 |

### 武器相关

| 名称 | 点数 | 开启条件 |
|---|---|---|
| 龙剑大师 | 5 | 只使用龙剑通关 |
| 无想新月棍大师 | 5 | 只使用无想新月棍通关 |
| 硬壳猛禽爪大师 | 5 | 只使用硬壳猛禽爪通关 |
| 严龙·伐虎大师 | 5 | 只使用严龙·伐虎通关 |
| 锁镰大师 | 5 | 只使用锁镰通关 |
| 暗月镰刀大师 | 5 | 只使用暗月镰刀通关 |
| 琉球古武术兵器大师 | 5 | 只使用双拐通关 |
| 双锁镰大师 | 5 | 只使用双锁镰通关 |



**武器成就须知** 只使用某武器通关是指游戏全程只使用一种武器，但对于投射武器和忍术并没有限制。使用其他武器只要砍到敌人，哪怕是砍到了没杀死也是不行的。但只是把其他武器拿出来空挥练练招是没关系的，不会影响通关时成就的开启。

文 曹纲 编 纱迦 美编 anubis 通关时间：25 小时




## 编者的话

本作其实是披着《机战》和《NAMCO×CAPCOM 梦幻大决战！》外衣的角色扮演游戏，Monolithsoft 打着《机战》之名，借机把自社的 KOS-MOS、小牟等人气角色又拿出来翻炒了一遍，算盘打得相当精。不过要说本作与《机战》毫无关系，倒也不尽然。除了亡灵、噬魂者等熟悉的机体，也有很多与《机战 OG》相关的人物和名词出现，相信熟悉的朋友早就已经看出来了。对战斗系统有很高要求的玩家，不可错过本作。

| 无限的边境 超级机器人大战原创世纪传奇 | Banpresto | 角色扮演 |
|---|---|---|
| NDS 无限のフロンティア スーパーロボット大战OGサーガ | | 日版 |
| 2008年5月29日 | 1人 | 5800日元 |
| 无对应周边 | | |

# 战斗系统

## 基本介绍

游戏采用的是地图随机遇敌方式，也就是俗称的“踩地雷”，不过有一个设定相对方便一些，那就是除了 BOSS 战和强制战斗之外，普通的遇敌是可以选择菜单的逃走项来 100% 成功逃走的。这使得我们可以在回复点练级赚钱，而路上的随机遇敌全部逃走。战斗系统是本作的最大特色，在战前会有随机的对话，进入战斗后的按键操作如下：

| 指令画面 | |
|---|---|
| 按键 | 作用 |
| L | 快速防御 |
| R | 简易查看我方状态 |
| X | 进入下屏的菜单 |
| A | 选择攻击对象 |

| 1VS1 画面 | |
|---|---|
| A | 使用普通技攻击 |
| B | 取消选择（未攻击）／结束本次行动（攻击后） |
| ← | 使用援护攻击 |
| → | 使用连续攻击 |
| Y | 使用必杀技攻 |

战斗采用的是半即时＋回合制，每回合敌我方所有人会各行动一次，行动的顺序则由各人的 SPD 数据以及一些随机量来决定。我方的 COM 值最初为 100%，注意除了普通技攻击之外还有不少行动需要消费 COM 值，例如使用大多数道具、使用特殊技等等，不过使用精神是不消费 COM 的。COM 值在下次轮到自己行动时会回复一定量，此外使用连续攻击时会增加 20%。

我方有同伴的 HP 减为 0 后会处于倒地状态，该同伴在战斗结束后不会获得经验值，不过战后恢复正常，HP 则为 1。我方全部处于倒地状态则 GAME OVER，敌人全灭则战斗结束，可获得相应的经验值和金钱。后卫同伴获得的经验值是前卫的一半，不过由于前卫可以用努力之类的精神来提升获得的经验值，实际上后卫获得的经验值比较起来会更少。

使用援护攻击来结束战斗时会获得 1.1 倍的经验值，使用必杀技或者特殊技结束战斗时会获得 1.3 倍经验值，因此在 BOSS 战时要尽量用必杀技或者特殊技来执行最后一击。另外，本作也继承了《机战》的光荣传统，即角色获得经验值的数量与敌我双方的等级差有关。

上面介绍了战斗系统的基本情况，接下来再逐一介绍战斗中的各项内容，熟练掌握之后，我们就能够充分体会本作战斗时的爽快与乐趣。



## 通常技

通常技是用来组合普通攻击的，在菜单→技这项，通常技处按 A 键就进入组合设置。一共可以设置 5 项。设定时要参考通常技的威力、必杀技槽上升量以及消费的 COM 量。一般来说，高威力的通常技也会有更高的 COM 消费量，而战斗时初始的 COM 量为 100%，因此一味设置高威力的技会导致 COM 不足而无法使用。此外还要考虑技的具体性能，例如连击数、浮空效果等等，可根据自己的习惯以及实际战斗操作来仔细调整。随着等级的提升，每位同伴最终都有 5 个通常技，学会新的通常技后会有提示。

战斗时按 X 键，在下屏的技一项中也可以实时调整。

## 双屏内容



1 ACT REST 数，接下来还能够使用的通常技次数
2 现在的必杀技槽（Fゲージ），满了会显示 MAX
3 攻击对象现在的 HP 比例
4 现在的 SP
5 现在的 COM 值
6 COM 值的比例
7 援护攻击次数以及总次数
8 可援护的同伴
9 可连续攻击的同伴
10 下屏菜单项
11 前卫同伴的具体数据
12 前卫同伴的头像
13 后卫同伴的头像，有▲标志的是轮到援护攻击的同伴
14 本回合的行动顺序，只显示现在的前 4 位

## 连续攻击

连续攻击是保持战斗的连贯性、制造高连击数和高伤害值的方法之一，使用条件很简单，自己行动时，下一位行动者是己方同伴的话（上屏右下角会有该同伴的头像，且非 WAIT 状态），战斗时按→即可发动连续攻击，时机得当的话可以延续连击数继续对敌人发动猛攻。发动连续攻击时必杀技槽 +10%，COM+20%。当然，一般为了保证伤害值，我们会在前一同伴的普通攻击快要结束时再发动连续攻击的。而要保证连击数持续，还要注意发动时敌方的位置、下一同伴出现的时间以及通常技的攻击方式等等。尤其是敌方的强制回避系统，操作时机不把握好的话，刚出来就会被回避甚至反击，白白浪费一个人的攻击机会。此外，不发动连续攻击，而是等前一同伴攻击结束后再行动的话，也有自身的好处，例如可以选择使用精神、道具甚至特殊技等等，具体取舍视实际情况而定。

## 援护攻击

援护攻击在中后期的战斗中使用相当频繁。发动援护攻击需要队伍中的同伴超过 5 人，这样就必须有人要排到后卫位置，战斗时右下角会有援护同伴的头像（在连续攻击同伴头像的左侧）。战斗时按←即可发动援护攻击，发动时需要消费自己 5 点 SP，同时必杀技槽增加 5%。进行援护攻击的同伴是轮流上场的，按照排序 5→6→7→8→5 这样循环。发动援护攻击的次数在头像左侧有显示，初期都是 2 次，后期有同伴可以到 3 次，发动次数用完了（下一回合会回复）或者 SP 不足 5 就无法使用援护攻击。用援护攻击打倒最后的敌人时，获得的经验值为 1.1 倍。

后期 3 台机体加入后，共同占据后卫第一个的位置，头像则为 SRW。它们发动援护攻击时会随机出现其中一台，因此对三台机体的援护攻击方式都要了解。至于它们援护攻击的强度，则是和ハーケン的能力有关的，因此要尽量让ハーケン在前卫来快速提升能力。

## CB系统

キャンセルボーナス（Cancel Bonus，简称CB）系统会让我们的战斗有更多的变化，使用通常技攻击时，在特定的时间点按A键来取消并使用下一招通常技，会获得一定的必杀技槽的加成，这就是本作的CB系统。具体的使用时间点以及必杀技槽的增加量都是随每个普通技而不同的，具体可参考后面的人物资料中的相关内容。不过用文字来描述可能不太准确，玩家最好是通过战斗或者模拟战来加以熟悉和练习。

CB系统虽然有必杀技槽加成，但是以取消攻击为前提的，在伤害值上有一定损失，部分技巧取消后伤害损失太大，不如放弃。由于敌方有强制回避这一设定，在使用CB系统时同样要尽力维持连击。

## 特殊技

随着等级的提升，各同伴还会学会多个特殊技，在菜单中必杀技的下方可以查看。这些特殊技的效果较为多样，有辅助的、回复的以及攻击的，使用时需要消费相应的SP和COM。战斗中按X键，在下屏菜单中选择技这项便可使用。和精神不同的是，使用特殊技后本次行动结束，也无法发动援护攻击或者连续攻击等等。

在中后期特殊技的使用会比较频繁，详细的特殊技情况可查看后文的同伴资料。使用攻击类的特殊技时，一般还可以用"热血"、"魂"、"奇迹"、"士气"等精神来尽量提高伤害值。




## 特殊技能

特殊技能是各同伴所拥有的技能，效果为满足条件时一定几率使用相应的精神或者某些数据临时变化，同样会随着等级的提升而增加。轮到我方同伴行动时才会发动，连续攻击的话就会错过一次机会。注意每个人初始都有一个负面的特殊技能，发动几率为5%。特殊技能的效果也是多种多样，具体情况可参考后文的同伴资料，不过由于是随机发动，并不能依靠它们来拟定作战方案。特别提醒的是，有些BOSS也会有特殊技能的设定，比如某隐藏BOSS一定条件下100%发动的"奇迹"……

## 强制回避

强制回避以及随之产生的反击攻击是敌方特有的，也是最麻烦的设定。在将敌人浮空之后，一旦连击中断导致敌人落地，这时候就会有黄色的"！"标志，此时敌人有一定几率会发动强制回避，我方后续的所有攻击都会被强行中止。强制回避后敌人还会有一定几率来对该同伴进行反击，经常会打乱我方的攻防部署。




个人感觉BOSS发动强制回避的几率相当高，所以在BOSS战时要尽量保证连击的延续。由于较重的敌人浮空较低，更容易落地，因此有必要的话也要针对这点来及时调整我方的通常技设定，平常可通过模拟战来测试和练习。

## 异常状态

异常状态在中后期会给我们造成不少麻烦，因此各种解除异常状态的道具一般推荐常备10个左右。中异常状态后该同伴身上会有特定颜色，具体情况如下：

| 颜色 | 异常状态 | 效果 | 解除道具 |
|---|---|---|---|
| 绿 | 毒 | 每回合开始时HP减少最大HP的20%，持续5回合 | 解毒剂 |
| 紫 | SP毒 | 每回合开始时SP减少最大SP的20%，持续5回合 | 精神安定剂 |
| 灰 | 暗黑 | TEC下降50，持续5回合 | スッキリ目药 |
| 蓝 | スロウ | SPD下降50，持续5回合 | 高扬剂 |
| 红 | 气绝 | 无法行动，气绝中受到攻击或者气绝后轮到一次行动后解除 | 气付け药 |
| 黄 | 麻痹 | 无法行动，持续3次行动 | 筋弛缓剂 |

除了以上相应道具之外，还有"奇迹の天然水"（全异常状态解除）和"DRINK ME！"（我方全体全异常状态解除）这两个道具，相应精神则是"祈り"和"舞踊"。针对异常状态攻击较多的BOSS战，我们还可以使用精神"信念"和"结界"来进行预防。相反，我们也可以利用异常状态来给敌方制造麻烦，一般最常用的就是麻痹和中毒，不过BOSS是基本不中异常状态的，使用相应精神会显示"RESIST！"。

## 必杀技



必杀技槽满之后在下角的百分比变为MAX，此时就可以发动必杀技了。必杀技是每位同伴初始就拥有的，发动的时候也不会消费SP或者COM，而连击数和威力都相当可观，是我们在BOSS战中的主力武器之一。为了最大限度提升伤害值，一般我们是在必杀技槽满后继续攻击，直到该同伴的攻击次数以及援护攻击都发动完毕后再发动必杀技。注意必杀技发动后本次攻击结束，无法接着使用连续攻击。此外，视情况暂时不发动必杀技，等待下一位同伴使用"热血"或"魂"等精神后来增加伤害值，这也是比较常用的做法。

## 精神

精神指令已经是《机战》系列不可缺少的部分，本作自然也有相关系统，当然效果和《机战》中相比是有很大区别的。平时可以按X键打开菜单使用相应的回复类精神，其他需要在战斗时按X键来进入下方的精神项。本作中精神的作用相当广泛，在战斗中也是不可或缺的，至于具体的名称效果以及可学会的同伴可参考下表。精神也是随着等级提升来逐步学会的，具体SP与等级可参考后面的同伴资料。

| 名称 | 效果 | 可学会的同伴 |
|---|---|---|
| 根性 | 自己的HP50%回复 | ハーケン、锡华姬 |
| ド根性 | 自己的HP最大值回复 | 小牟 |
| 信赖 | 指定我方同伴的HP30%回复 | 神夜、アシェン |
| 友情 | 我方全体HP30%回复 | 零儿 |
| 绊 | 我方全体HP50%回复 | KOS-MOS |
| 爱 | 我方全体HP最大值回复 | 神夜 |
| 复活 | 指定的倒下同伴复活，HP50%回复 | 锡华姬、KOS-MOS |
| 期待 | 指定我方同伴的SP20回复 | 神夜 |
| 八卦 | 随机指定的我方同伴SP20回复 | 小牟 |
| 气合 | 自己的COM30%回复 | ハーケン |
| 气迫 | 自己的COM50%回复 | 零儿 |
| 激励 | 指定我方同伴的COM30%回复 | 神夜、アシェン |
| 鼓舞 | 我方全体COM30%回复 | 锡华姬 |
| 补给 | 指定我方同伴的COM30%、SP20回复 | KOS-MOS |
| 祈り | 指定我方同伴的异常状态解除 | 神夜、KOS-MOS |
| 舞踊 | 我方全体异常状态解除 | 锡华姬 |
| 脱力 | 指定敌人的ATK5%、DEF5%下降，持续2回合 | 小牟 |
| 言灵 | 敌全体ATK5%下降，持续2回合 | 零儿 |
| 足かせ | 指定敌人的SPD10%下降，持续1回合 | アシェン |
| 威压 | 敌全体SPD10%下降，持续1回合 | 锡华姬 |
| 搅乱 | 敌全体TEC10%下降，持续1回合 | 小牟 |
| 毒舌 | 指定敌人一定几率出现"毒"效果，持续5回合 | アシェン |
| 狙击 | 指定敌人一定几率出现"气绝"效果，持续1次行动 | ハーケン、小牟 |
| 眼力 | 指定敌人一定几率出现"麻痹"效果，持续3次行动 | KOS-MOS |
| 觉醒 | 自己的COM最大值增加到120%，持续3回合 | アシェン、KOS-MOS |
| 孤高 | 自己的COM最大值增加到150%，持续3回合 | ハーケン |
| 铁壁 | 自己的DEF20%上升，持续3回合 | 神夜、KOS-MOS |
| 加速 | 自己的SPD15%上升，持续3回合 | アシェン、零儿 |
| 集中 | 自己的TEC15%上升，持续3回合 | ハーケン、零儿 |
| 斗志 | 自己的CRT20%上升，持续3回合 | アシェン |
| 士气 | 我方全体CRT20%上升，持续3回合 | ハーケン |
| 信念 | 不受任何异常状态，持续3回合 | 神夜、零儿 |
| 结界 | 我方全体不受任何异常状态，持续3回合 | 小牟 |
| 高扬 | 敌人浮空更高，持续3回合 | 锡华姬 |
| 博打 | 对自己使用随机的精神指令 | 神夜 |
| 式占 | 对指定同伴使用随机的精神指令 | 小牟 |
| 努力 | 战斗结束后，自己获得的经验值为1.5倍 | アシェン、零儿 |
| 应援 | 战斗结束后，指定同伴获得的经验值为1.5倍 | 锡华姬 |
| 幸运 | 战斗结束后，获得的资金为1.5倍 | ハーケン |
| 手加减 | 这次攻击时，自己的ATK下降为1，给予敌人的伤害降低 | 只有在使用博打、式占时可能出现 |
| 不屈 | 下次受到攻击时，GRD50%上升、受到的伤害值30%下降 | 锡华姬、零儿 |
| 闪き | 下次受到攻击时，敌方的攻击全部MISS | ハーケン、アシェン |
| 突击 | 这次攻击时，敌人的浮空高度固定，和重量无关 | KOS-MOS |
| 直击 | 这次攻击时，攻击的第一个技不会被BLOCK | 神夜、KOS-MOS |
| 必中 | 这次攻击时，全部攻击不会被GUARD或者MISS | アシェン、锡华姬 |
| 感应 | 这次攻击时，指定我方同伴的全部攻击不会被GUARD或者MISS | 小牟、KOS-MOS |
| 情热 | 这次攻击时，自己攻击造成的必杀技槽上升量为1.5倍 | 锡华姬 |
| 电瞬 | 下回合开始时最先行动，多人有相同精神时，按SPD的顺序 | 零儿 |
| 热血 | 这次攻击时，给予敌人伤害为1.5倍，但是不会出现会心 | ハーケン、小牟 |
| 魂 | 这次攻击时，给予敌人伤害为2倍，但是不会出现会心 | 零儿 |
| 切り札 | "加速"+"直击"+"觉醒"+"斗志"+"热血"+"努力" | ハーケン |
| 奇迹 | "加速"+"必中"+"闪き"+"气合"+"魂"+"幸运" | 神夜 |

**服务精神**

要说本作的服务内容，那真是用两页纸也写不完。除了波涛汹涌的战斗特写（敌我双方皆是），还有很多猥琐无比的对话。光是神夜的外号就有三十来个，其中大部分都是围绕其胸围展开的，如COW GIRL、乳牛姬、TWIN BOMB、愚牛人间、牛之兽人、钝牛姬、轰乳姬……请大家自行在游戏中体会。

## 04 Eliminate Divandelen

**护照数量：10本**

本关的起点在停车场，一开始会和几个警卫过招。注意一下两辆警车附近有个2层的出口，从出口进入上到三层的楼梯口，可以找到本关的第1本护照。

恐怖分子出现后，会与警察发生枪战，而伯恩此时也可以使用枪械了。在走出停车场前，注意有一个打翻的旅行箱，箱子旁边可以捡到了第2本护照。在进入机场候机楼之前，由候机楼大门左侧走到底，可以找到第3本护照。进入候机楼后，在安检处右侧公用电话旁的地上放着第4本护照。在B号卷帘门放下后，先不要下扶梯，在一堆油漆罐子和挡板的后面，可以找到第5本护照。一路追踪逃犯，扫除火力强劲的恐怖分子，在商店区看到闸门放下时，在左侧蓝色招牌的商店角落里可以找到第6本护照。在一个展览室，两名歹徒破窗而入，用拳脚干掉他们后，就可以由窗子到达新的区域。

在第2次看到安检装置时，进入此处的接待柜台，里面有第7本护照。在地铁站干掉一批持枪歹徒后，需要完成一个跳上车的QTE，如果失败要重打很长一段，所以要多留意。地铁车厢的地形是狭窄的直线形，使用霰弹枪的话会比较有利。在火车的一节车厢里，很明显地摆放着第8本护照。下火车进入隧道，此处开始就是试玩版的第二关了。战斗要多加注意，迎面行驶过来的火车对敌我双方都是一撞即死的，所以不要随便探出头。在到达向上的楼梯处，先不要上去，待火车开过后，就快速走到隧道尽头，可以找到第9本护照。上楼梯后，敌人之间会有一些配合，所以移动时应谨慎一些。进入沿途左侧的货仓，可以找到本关的最后一本护照。



冲入机场跑道，伯恩会跳上飞机进入BOSS战的部分。在飞机上完成QTE并干掉几个杂兵后，需要清除的目标就会出现。BOSS在体力下降到一定程度时就会使用匕首，攻击力不俗，逼迫时要尽量避免误操作。干掉BOSS后，冲向飞机尾部，拿起降落伞后任务就完成了。

## 05 Escape the Embassy



**护照数量：5本**

这一关就是电影版中非常精彩的使馆逃脱部分，前半部分就是试玩版的第一关，上期游戏光环里有全程的演示。

本关一开始必杀槽全满，一上来就能使用一次多人必杀。这一关不能使用枪械，军队出动后就要一路狂奔，千万注意别跑错方向撞到枪口上。上楼干掉第一个遇到的守卫后，在旁边的小房间内可以找到第1本护照。在上层第二次遇到守卫的地方非常明显地摆着第2本护照。在打败军官BOSS后，出门在阳台右手边可以找到第3本护照。从绳索爬到大楼另一边，干掉几个守卫，躲过狙击手后，从天窗重新跳入楼内。之后进入惟一能进的房间，在明显位置摆着第4本护照。打开机关后会发生强制战斗。打倒敌人后，出门向右快跑，以免被士兵的枪击。在会有烟幕弹爆炸的房间，桌子上大模大样放着第5本护照，想看不到都难。最后是有时限的逃脱，多按Y键确定正确的脱逃路线即可。如果跑反了，很容易丧命于乱枪之下。

## 06 Silence Rurik

**护照数量：10本**

这关开始时伯恩正在进行一项狙击暗杀任务，而玩家则需要完成一段连续的十分惊险的QTE，按错一个键就得重来。之后伯恩会被枪手追杀，找护照的时间并不多。在出厕所后进入的第一个房间右侧，可以找到第1本护照。在监控室干掉守卫，就可以取得枪械了。出监控室向左走到底，可以找到第2本护照。在阳台上，会发生一场BOSS战，这个BOSS长得跟杂兵似的，惟一有威胁的是远处还会有敌人开枪射击，所以最好利用一下地形，并尽量让BOSS挡住自己。下楼梯后可以看到一个禁烟标志，在左侧的木制橱柜下方有第3本护照。

来到一个院子里，射杀一些敌人后，出现的对手竟然是一辆坦克。坦克的机关炮攻击力很高，可以秒杀伯恩，所以只能利用大石柱作为掩体与坦克周旋。坦克的弱点在侧面和底部，可趁坦克装弹时进行攻击，但千万不要贪多，每次探头确实命中几枪，数个回合就能将其解决。把坦克打成一堆废铁后搜索院子，可在一个巷子的深处找到第4本护照。进入屋入，可以看到桌上摆着六台电脑，在电脑右侧的桌子下方，可以找到第5本护照。来到图书馆后会有一场激烈的枪战，而图书馆二楼角落的书架下方可以找到第6本护照。下楼后在一个书房内开动机关，并在最后一排书架处找到第7本护照。来到大街上后，在左侧小公园的长椅上可以找到第8本护照。在干掉狙击手，且直升飞机起飞后，前行看到第一张长椅时右转走到底，可以找到第9本护照。进入工厂后，会有一辆坦克向屋内射击，在屋子的中间燃烧的木箱下方，可以找到本关的最后一本护照。

开动机关后，整个工厂很快就会爆炸，出来拦截的敌人尽量用枪射杀，格斗太浪费时间。顺着Y键的方向指引，一路跑出工厂，这一关的任务也就完成了。



**必杀防御战术** 尽管有无敌的格斗必胜法，但高难度BOSS战和流程最后的几个BOSS攻击力非常大，小小的失误可能就会遭受重创。建议长期保持有一格以上的气槽，在被BOSS命中的第一下就立即发动必杀中断其攻击，这样可以大大减轻伤害。



## 07 Castel Fight

**护照数量：0本**

这一关是全部关卡中流程最短的一关，只有一场BOSS战。看过《谍影重重》电影第一集的朋友对于本关的剧情应该相当熟悉，就是伯恩在他的住所与“踏脚石”派出杀手的第一次交锋，杀手在任务失败后跳楼自尽。比较有意思的是，游戏中连伯恩拿圆珠笔当成武器的设定也保留了下来，靠近书桌使用必杀技就能使出经典的一击。杀手的体力比较多，体力削减到一定程度后也会使用匕首，但基本上就是第4关BOSS的加强版，熟练使用“重重轻”三连击，并且按准QTE化解BOSS的必杀就能顺利将其消灭。

## 08 Paris Chase




**护照数量：0本**

这是一个驾驶关卡，在电影中也有相关的片段，伯恩和女主角玛莉要躲避巴黎警方的追捕。当警车与伯恩的车接近时，红色的警戒槽就会增加，加满时就会被捕，所以要尽量离警车远一些。游戏开始部分是试玩版的第三关，不过这一关的流程之长让人有些意外。在一个QTE过后，接下来的驾驶过程会有时间限制，只要不迷路，时限还是很宽松的。驾驶的目的比较简单明确，地图上标出的绿色记号就是目标点，通过目标点时就会出现新的目标点，依次通过即可。限时内没有到达目标点，那么也会GAME OVER，不过只要对路况稍加熟悉，那就没有什么难度可言。注意，这款游戏并不是《火爆狂飙》，撞车只会损失速度、损失时间，而且还可能被警车追上。活用Y键的慢动作效果，可以避免一些不必要的碰撞。



## 09 Disarm Renard

**护照数量：10本**

在起点后方的小巷尽头，可以找到第1本护照。从排水管爬上，在展厅里探索，下楼梯后注意左侧有一间监控室，里面有第2本护照。在楼上的小屋会见到一个持无声手枪的杀手。追着杀手来到展厅内，注意在两个钢架与展示橱窗（两个方形、一个长形）所形成的包围圈内，隐藏着第3本护照。走出展厅，在一具尸体左边，放着第4本护照。爬过横杆后来到新的区域，前方有一本护照暂时拿不到。打开门后在右侧找到第5本护照。前行一段就会与杀手展开肉搏，杀手的动作比较快，所以一定要设法占得先机，“轻轻”二连击可以将其定位。

由通风管道进入仓库后，在一台起重机旁找到第6本护照。干掉两个守卫获得手枪，调查四个箱子后，仓库里发生军火交易双方黑吃黑的剧情，之后便进入枪战部分，伯恩可以利用两帮敌人鬼打鬼坐收渔人之利。由仓库左侧的楼梯向上行可以取得第7本护照。一路杀回展厅时，注意向下的楼梯角落里有第8本护照，这一本比较容易忽略。而原来封锁路道的红外线机关已经打开了，原本那本看得到拿不到的护照也可以作为第9本入手。在经历了一场BOSS战后，回到了本关最初从排水管排上来的地方，而此处已有新的区域可以前往。



最后阶段的枪战有时限，而敌人的火力还是相当猛的，狙击手要优先解决。此处考验的是玩家的爆头技术，偶尔的几场格斗战可以蓄起气槽，把气槽用于射击必杀，消灭敌人的效率会比较高。一层一层向上推进，在接近直升机时，注意上层的角落里可以找到本关的最后一本护照。伯恩到达停机坪处便可过关。

## 10 Survive the Professor

**护照数量：5本**

这一关是电影中与第二个杀手对决的剧情，也是设计得十分精彩的一关。这个杀手是个狙击手，伯恩要快速跑过窗口，在下一个房间能找第1本护照。调查房内柜子，完成QTE制造掩体，让玛莉可以离开杀手的火力范围。玛莉躲起来后伯恩上楼拿猎枪，在二楼左手边的房间里找到第2本护照。出房间后要利用掩体移动，把油桶打爆后浓烟会让杀手暂时无法射击。在房子另一侧的阶梯上可以找到第3本护照。在被杀手射爆的一辆面包车旁捡到了第4本护照。接下来还是利用掩体移动，将卡车打炸影响杀手的视线。在用几个QTE躲过杀手的狙击后，快速移动通过仓库前的空地，在明显位置摆着第5本护照。

进入仓库后就是BOSS战部分了。伯恩需要在上层向杀手射击，猎枪可以令BOSS出现大硬直，所以打起来十分容易，而且还能发动射击必杀对BOSS造成重创，几个回合后就会进入第二阶段的格斗战。杀手的拳脚速度比较快，所以需要利用两次轻攻击定位，再用“重重轻”的连击逼迫。虽然战斗有时间限制，但时限可谓绰绰有余。



## 11 Treadstone Salehouse

**护照数量：5本**

最后一关，当然就是伯恩潜入“踏脚石”分部大楼的剧情。在干掉一个敌人后，利用滑索来到有狙击手的平台，抢下狙击枪，成功完成连续的QTE，就能把楼顶的狙击手全部清除。之后在阳台上还能取得第1本**护照**。在楼顶移动，取得手枪后跳至下一个阳台，这里可以找到第2本**护照**。进入大楼后，会发生连场激战，伯恩要从楼梯上一圈一圈地往下走，因为这里与敌人都是短兵相接，所以用霰弹枪的话效果相当不错。快到楼下时，会进行一场BOSS战。说是BOSS，其实就是个倒霉蛋，就是电影第一部最后被伯恩拿来垫背的家伙，垫背的过程需要用QTE来完成。

下楼后与敌人展开巷战，伯恩往身后跑到底，可以找到第3本**护照**。而巷子的另一端可以找到第4本**护照**。完成从栏杆上跳到院子里的QTE后，注意栏杆的右侧下方有第5本**护照**。至此，全部护照已经收集完毕。

在发生“踏脚石”计划的老总被暗杀的剧情后，就进入了最终BOSS战。最终BOSS是电影版中的第三个杀手，在电影版中伯恩并没有与他交手。第一阶段是枪战，BOSS的攻击力比较高，所以平常应躲在掩体后方移动，在BOSS的一轮攻击过后，就立即探头，并按Y键锁定，命中BOSS后不必贪多，立即躲起来准备下一轮的攻击。反复操作即可把BOSS打退。第二阶段的格斗战除了BOSS的攻击力比较高之外，并没有什么特别之处，用逼迫战术很容易就能取得胜利。



## 伯恩的荣耀

既然是X360的游戏，那么成就列表是一定要列出的。本作的PS3版同样设置了成就内容，玩家可以在Achievements选项中查看各成就的完成条件及开启情况，只是无法看到每个成就的具体点数。这里还会介绍成就获得过程中的一些窍门，供各位参考。

### 完成度相关

| 名称 | 点数 | 开启条件 |
|---|---|---|
| Treadstone Trainee | 40 | 完成Trainee难度的全部关卡 |
| Treadstone Agent | 60 | 完成Agent难度的全部关卡 |
| Treadstone Assassin | 100 | 完成Assassin难度的全部关卡 |
| Dangerous Beginning | 15 | 完成第一关 |
| Shipyard Infiltration | 15 | 完成第二关 |
| Assassinate Wombosi | 15 | 完成第三关 |
| Eliminate Divandelen | 15 | 完成第四关 |
| Escape the Embassy | 15 | 完成第五关 |
| Silence Rurik | 15 | 完成第六关 |
| Castel Fight | 15 | 完成第七关 |
| Paris Chase | 15 | 完成第八关 |
| Disarm Renard | 15 | 完成第九关 |
| Survive the Professor | 15 | 完成第十关 |
| Treadstone Salehouse | 15 | 完成第十一关 |

### 护照相关

| 名称 | 点数 | 开启条件 |
|---|---|---|
| Homebody | 5 | 取得5本护照 |
| Frequent Flyer | 15 | 取得30本护照 |
| World Traveler | 30 | 取得全部60本护照 |
| Dangerous Beginning Passports | 10 | 取得第一关的全部护照 |
| Shipyard Infiltration Passports | 10 | 取得第二关的全部护照 |
| Assassinate Wombosi Passports | 10 | 取得第三关的全部护照 |
| Eliminate Divandelen Passports | 10 | 取得第四关的全部护照 |
| Escape the Embassy Passports | 10 | 取得第五关的全部护照 |
| Silence Rurik Passports | 10 | 取得第六关的全部护照 |
| Disarm Renard Passports | 10 | 取得第九关的全部护照 |
| Survive the Professor Passports | 10 | 取得第十关的全部护照 |
| Treadstone Salehouse Passports | 10 | 取得第十一关的全部护照 |

### 射击相关

| 名称 | 点数 | 开启条件 |
|---|---|---|
| Need Glasses | 5 | 通过某个有射击要素的关卡时命中率在10%以下 |
| Good Shot Clustering | 10 | 通过某个有射击要素的关卡时命中率在75%以上 |
| Eye on the Target | 15 | 通过某个有射击要素的关卡时命中率在90%以上 |
| Deadeye | 25 | 完成三个有射击要素的关卡，且命中率都在90%以上 |
| Lucky Shot! | 10 | 将25个敌人爆头 |
| Laser Aim | 50 | 将150个敌人爆头 |
| Collateral Damage | 10 | 打爆10个可爆炸物 |
| Massive Collateral Damage | 25 | 打爆50个可爆炸物 |
| Manual Shooter | 5 | 通过某个有射击要素的关卡时完全不使用射击必杀 |
| Fancy Shooter | 15 | 用射击必杀干掉50个敌人 |
| Bullet Master | 50 | 用射击必杀干掉200个敌人 |

### 格斗相关

| 名称 | 点数 | 开启条件 |
|---|---|---|
| Brawler | 15 | 不使用格斗必杀干掉50个敌人 |
| Pugilist | 25 | 不使用格斗必杀干掉100个敌人 |
| Heavyweight | 50 | 不使用格斗必杀干掉200个敌人 |
| Hard Stog | 5 | 通过某个有格斗要素的关卡时完全不使用格斗必杀 |
| Living Weapon | 25 | 用格斗必杀干掉50个敌人 |
| 30 Million Dollar Weapon | 50 | 用必杀技干掉50个敌人 |
| Student of Surroundings | 10 | 用环境必杀干掉20个敌人 |
| Master of Environment | 30 | 用环境必杀干掉100个敌人 |
| One-Man Gang | 5 | 完成多人必杀3次 |
| Wrecking Machine | 25 | 完成多人必杀30次 |

### 驾驶相关

| 名称 | 点数 | 开启条件 |
|---|---|---|
| Adrenaline Junkie | 15 | 在第8关使用三格以上的慢镜头气槽 |
| Civic Menace | 20 | 在第8关撞毁咖啡馆、商店以及200个路边的可破坏物 |

### 成就心得

《谍影重重》的成就取得难度还是比较简单的，普通难度通过就有265点成就，在护照全收集的情况下通关，再加上一些自然而然获得的数量型成就，一般通过一次可达600点以上。护照收集在流程中有详细说明，只要细心一些，一般不会遗漏。

必杀技相关的成就要注意一下各种必杀之间的关系，普通必杀、环境必杀、多人必杀、正面必杀、身后必杀所干掉的敌人总数计算在格斗必杀的人数之列，环境必杀、多人必杀、射击必杀的灭敌数量则有单独的统计，并有相关成就。因此，在格斗状态下，应该尽量多使用环境必杀和多人必杀。赚多人必杀次数和格斗必杀人数的最佳地点是第5关的一开始，在用一个多人必杀后按暂停，选Load Last Checkpoint，一次杀三人。至于赚不用格斗必杀的杀人数，也可以在这个地方。赚射击必杀杀人数的最佳地点是第2关的中间部分，就是第一次可以使用射击必杀的地方，那里必杀槽直接加满，一次必杀可杀三人，之后同样是选Load Last Checkpoint，重复此步骤即可。

不使用格斗必杀过关的成就选第7关最容易取得，因为只有一场BOSS战，用逼迫打法将其磨死即可。至于不使用射击必杀过关的成就可在第10关取得，而且顺便可以取得命中率75%和90%过关的成就。与BOSS枪战时用自动瞄准，基本不会开空枪，而且这一关和第7关一样都很短，失败的话可以多试几次。命中率10%以下的成就在第10关取得也很方便，在弹药补给点开上几百枪空枪，就能以超低命中率过关了。




**两个最难成就** 最高难度通关和三个关卡命中率90%的成就基本没有什么投机取巧的办法，得凭真本事。如果说有什么诀窍的话，可以按暂停选Achievements，再选Shooting，最上方的数据Accuracy就是这一关目前的命中率，如果太低就干脆重新挑战吧。

# MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd G

モンスターハンターポータブル

研究中心 RESEARCH CENTER

文 火云
美编 anubis

《MHP2G》中不但增加了不少新的技能，也对部分老技能做出了调整，技能的出现无疑使玩家在搭配武器上有了更多的选择，个别技能也使得某些原来使用率不高的武器实用性大大提升，所以说本作在武器以及装备上的平衡性来说已经达到了系列的顶峰。本期的研究中就让我们一同来分析这些新技能到底有着怎样的作用，而它们的具体效果又是怎样的。近期有不少玩家来信询问游戏中的隐藏任务需要什么条件才能出现，本次我们就将所有的隐藏任务出现条件列出，供各位玩家参考。

## 新技能彻底验证

### 根性

**根性 +10**

受到直接可使玩家力尽的大伤害攻击时，体力剩余1的技能。这个技能的加入对于防御力比较低的弓手和对付G级怪物时能够有效地避免被怪物秒杀（一度被玩家称之为“小强”般的技能）。但是这个技能必须满足一定条件才可以成功发动，那就要求玩家的剩余体力要在一定值以上（和体力最大值无关）。成功发动根性体力剩余1之后，只要玩家使用回复道具使体力保持在一定值以上，就可以有机会再次发动根性（玩家的体力在65以上必定可以发动根性）。习惯全程利用火事场力速杀的玩家基本可以无视这个技能，因为这两个技能发动要求的体力剩余量完全不同。

**根性的特征**

- 受到大伤害后，体力剩余1
- 体力为1后，使用回复道具可再次满足发动条件
- 与技能“火事场力”不能同时发动

### 回避性能

**回避性能 +10（+1）　回避性能 +15（+2）**

回避性能影响的主要是回避时的无敌时间，回避性能 +2 的无敌时间几乎能够达到普通回避时的2倍左右，甚至通常时许多无法回避的敌人攻击都能够利用这延长的无敌时间来躲过。我们从下面的示意图中能够清楚地看到无敌时间增加后的效果。



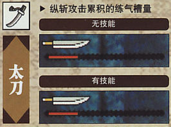
▲回避性能 +2 可以使用翻滚来躲过黑角龙的龙车，虽然回避性能 +1 也能够回避成功，但是对翻滚的时间要求非常高。




### 集中

**溜め短缩 +10**

能够使大剑和锤子的蓄力时间缩短的技能，使用集中后究竟能够缩短多少蓄力的时间呢？蓄力到最高等级缩短的时间对于瞬息万变的战况来说已经是相当可观了。对以蓄力为主要攻击手段的武器来说，集中算是一个相当实用的技能，能够有效地增加攻击的频率，相同时间内对怪物造成的伤害大大增加。集中在太刀上体现出来的作用是增加练气槽的增加量，如果使用得当，几乎可以在战斗中全程保持练气增加的状态，所以金狮子 · 真套装除了大剑之外也可以配合太刀使用。溜め短缩达到 −10 时，则会发动“杂念”的技能。






# 回避距离 UP

**回避距离 +10**

这个技能只是单单增加了回避时翻滚的距离，对回避时的无敌时间并没有影响。从图片中可以看出翻滚的距离有了明显增加，利用回避距离的优势，可以躲过一些怪物的攻击线路。如果能够配合回避性能来增加回避时的无敌时间，效果会更佳。于是本作中恰好同时拥有回避性能 +2 和回避距离 UP 的迅龙套装，便成了猎人们的最爱。不过对于注重攻击节奏和连贯性的长枪来说，回避距离 UP 反而会因为侧移或后跳的距离变长，从而影响下一步的连击，喜欢用长枪采取锁头打法的玩家也许对这个技能不会太感冒。

**横向回避距离远近**







# 体术

**体术+10(+1) 体术+15（+2）**

采取防御或回避时，能够减少耐力的消耗量。但是要注意的是，该技能却不能减少双剑鬼人化后消耗耐力的速度（“飞人”技能才可减少鬼人化后耐力消耗速度）。拥有体术后在使用长枪或铳枪时，能够在同样的耐力下增加防御次数，增加了近战时的安全性。如果对自己的技术有信心，也可以在使用太刀时配合回避性能挑战“近身翻滚狂攻流”。

**回避一次所消耗的耐力量**

无技能



技能 +1



技能 +2



## Check 和猫技能“猫的体术”能够叠加吗？

下面就让我们来验证一下“体术”和“猫的体术”的效果是否重复。经过实验得出的结果，体术的最大效果就是“体术 +2”，也就是说当发动“体术 +1”时再发动“猫的体术”，就能够将效果提升至体术 +2 的效果。但是发动体术 +2 后再发动猫的体术技能，那么这两个效果就不会得到叠加了。

**结论：“体术 +1”时，效果会叠加**

# 拔刀术

**拔刀 +10**

拿出武器后的第一击必然是会心一击的技能。对于单发攻击高的武器来说，拔刀术简直是为它们量身定做的。大剑是最能够发挥出拔刀术威力的武器之一，超高的单发攻击力 + 蓄力 + 会心，能够轻易造成怪物硬直。相反，片手剑和双剑这样攻击频率快的武器，拔刀术就显得不那么实用了。

**适合配合拔刀术的攻击**

- 大剑：未拔刀状态的蓄力攻击
- 锤子：未拔刀状态的蓄力攻击
- 太刀：未拔刀状态的气刃斩

# 自动填装

**自动填装 +10**

对于弓的药瓶来说比较鸡肋，而对弩系武器却异常重要的武器。可以不用装弹而一直射到弹尽粮绝的强力技能。如果说《MHP2》中弩系武器最重要的技能是“反动”的话，那么《MHP2G》的自动填装就是弩系武器的最佳技能之一，本作中自动填装使用度大大提升，对部分弹药还有反动的效果，可以说是一个全新的技能，难怪有玩家戏称有了这个组合后打怪就像在玩《魂斗罗》。

# 全隐藏任务出现条件

**村长下位任务**

| 任务等级 | 任务名称 | 出现怪物 | 备注 |
|---|---|---|---|
| ★ 3 | 密林の盾蟹を狙え！ | 盾蟹 | 将村长★ 3 任务“砂に潜む巨大蟹！”完成后出现。 |
| ★ 3 | 巨大湖の主 | 翠水龙 | 将村长★ 3 任务“砂漠の水龙”完成后出现。 |
| ★ 3 | 紫色の毒怪鸟 | 紫毒怪鸟 | 将村长★ 3 任务“毒の怪鸟、ゲリョス现る！”完成后出现。 |
| ★ 4 | 孤高的黑狼鸟 | 黑狼鸟 | 游戏进行到村长★ 4、大怪鸟的讨伐数在 10 只以上。 |
| ★ 4 | 白银の一角龙 | 白一角龙 | 将村长★ 4 任务“决战！一角龙モノブロス”完成后出现。 |
| ★ 4 | 冰点下的支配者 | 风翔龙 | 游戏进行到村长★ 4、波凯点数达到 5000 以上时随机出现。 |
| ★ 4 | 风をまとう古龙 | 风翔龙 | 将村长★ 4 任务“冰点下的支配者”完成后随机出现。 |
| ★ 5 | 幻兽、キリン现る！ | 麒麟 | 以 1/4 的几率随机出现。 |
| ★ 5 | 皇妃座すは炎の宫殿 | 炎妃龙 | 游戏进行到村长★ 5、波凯点数达到 10000 以上时随机出现。 |
| ★ 5 | 旧き时代の守护者 | 炎妃龙 | 将村长★ 5 任务“皇妃座すは炎の宫殿”完成后随机出现。 |
| ★ 5 | 古の霞龙、オオナズチ | 霞龙 | 游戏进行到村长★ 5、波凯点数达到 15000 以上时随机出现。 |
| ★ 5 | しじまの向こう | 霞龙 | 将村长★ 5 任务“古の霞龙、オオナズチ”完成后随机出现。 |
| ★ 6 | 炼狱の主、怒れる炎帝 | 炎王龙 | 游戏进行到村长★ 6、波凯点数达到 20000 以上时随机出现。 |
| ★ 6 | 牙を持つ太阳 | 炎王龙 | 将村长★ 6 任务“炼狱の主、怒れる炎帝”完成后随机出现。 |
| ★ 6 | 最后の招待状 | 金狮子 ×2 | 将村长任务全部完成后出现。 |

**村长上位任务**

| 任务等级 | 任务名称 | 出现怪物 | 备注 |
|---|---|---|---|
| ★ 7 | 女王虫の羽音 | 女王飞虫 | 杀掉 30 只飞虫后，女王飞虫在密林 6 区出现。 |
| ★ 8 | 风翔龙の袭击 | 锈钢龙 | 村长★ 7、★ 8 全单独狩猎任务完成后随机出现。 |
| ★ 8 | 皇妃座すは炎の宫殿 | 炎妃龙 | 村长★ 7、★ 8 全单独狩猎任务完成后随机出现。 |
| ★ 8 | 蓝の流星 | 炎妃龙 | 将村长★ 7 任务“皇妃座すは炎の宫殿”完成后随机出现。 |
| ★ 8 | 接近！ラオシャンロン | 苍老山龙 | 村长★ 7、★ 8 全连续狩猎任务完成后出现。 |
| ★ 9 | 「マ）王 片角のマオウ | 角龙 | 该任务中出现的角龙体力、攻击力高于其他村长上位等级任务。 |
| ★ 9 | 右手に火轮、左手に月轮 | 金火龙、银火龙 | 将“秘境を目指して”、“一缠の月光”两个任务完成后出现。 |
| ★ 9 | 雷电 | 麒麟 | 以 1/4 的几率随机出现。 |
| ★ 9 | 古の霞龙、オオナズチ | 霞龙 | 村长★ 7、★ 8、★ 9 全单独狩猎任务完成后随机出现。 |
| ★ 9 | 宵暗に消ゆ | 霞龙 | 将村长★ 9 任务“古の霞龙、オオナズチ”完成后随机出现。 |
| ★ 9 | 真夜中の谒见 | 炎王龙 | 村长★ 7、★ 8、★ 9 全单独狩猎任务完成后随机出现。 |
| ★ 9 | 绝对绝命！ | 炎王龙 | 将村长★ 9 任务“真夜中の谒见”完成后随机出现。 |
| ★ 9 | 最终极秘依赖霸龙讨伐！ | 霸龙 | 猫人涅科特处最后的紧急任务。 |
| ★ 9 | モンスターハンター | 雄火龙、轰龙、迅龙、金狮子 | 将除此任务以外的全部村长任务完成后出现，怪物强度高于同等级任务。 |

注：完成涅科特最后的隐藏任务“モンスターハンター”后可从它那里得到“鹰见耳环”，该耳环直接附加“自动标示”技能。

**集会所下位任务**

| 任务等级 | 任务名称 | 出现怪物 | 备注 |
|---|---|---|---|
| ★ 2 | リオレウス讨伐指令 | 雄火龙 | 工会点数达到 7500 以上后与龙人族姐姐对话即可出现。 |
| ★ 2 | 激斗！雌火龙リオレイア | 雌火龙 | 工会点数达到 7500 以上后与龙人族姐姐对话即可出现。 |
| ★ 3 | 密林の青怪鸟 | 青怪鸟 | 将集会★ 3 任务“怪鸟イャンクック袭来”完成后出现。 |
| ★ 4 | 雪山に降り立つ赤い影 | 赤电龙 | 将集会★ 4 任务“洞窟に潜む影”完成后出现。 |
| ★ 4 | 水面下の恐怖 | 翠水龙 | 将集会★ 4 任务“巨大湖の主”完成后出现。 |
| ★ 4 | 紫色の毒怪鸟 | 紫毒怪鸟 | 将集会★ 4 任务“毒怪鸟ゲリョス”完成后出现。 |
| ★ 4 | 巨大龙の侵攻 | 老山龙 | 完成除蟹类连续讨伐以外的全部集会★ 3、★ 4 任务后出现。 |
| ★ 5 | 黑き角龙の猛攻 | 黑角龙 | 将集会★ 5 任务“死斗！角龙ディアブロス”完成后出现。 |
| ★ 5 | 火山の黑き铠 | 黑铠龙 | 将集会★ 5 任务“湿地　の激斗”完成后出现。 |
| ★ 5 | 激斗！苍の火龙 | 苍火龙 | 将集会★ 5 任务“王の领域”完成后出现。 |
| ★ 5 | 樱色の雌火龙 | 樱火龙 | 将集会★ 5 任务“女王、降临す”完成后出现。 |
| ★ 5 | 风翔龙の袭击 | 风翔龙 | 将集会★ 4 任务“巨大龙の侵攻”完成后随机出现。 |
| ★ 5 | 牙を持つ太阳 | 炎王龙 | 将集会★ 4 任务“巨大龙の侵攻”完成后随机出现。 |
| ★ 5 | 炼狱の主、怒れる炎帝 | 炎王龙 | 将集会★ 4 任务“巨大龙の侵攻”完成后随机出现。 |
| ★ 5 | しじまの向こう | 霞龙 | 将集会★ 4 任务“巨大龙の侵攻”完成后随机出现。 |
| ★ 5 | 古の霞龙、オオナズチ | 霞龙 | 将集会★ 4 任务“巨大龙の侵攻”完成后随机出现。 |
| ★ 5 | 幻兽、キリン现る！ | 麒麟 | 以 1/4 的几率随机出现。 |

古龙铳：不久前官方提供的下载任务“ファミ通 吹雪を讨つもの”中，玩家能够向风翔龙发起挑战。同其他下载任务一样，风翔龙的攻击力和体力都比 G 级的风翔龙要高，不过击败它后便能使用奖励素材作成新的武器“古龙铳エンブレム”。古龙铳的炮击为 LV5，攻击力 598，是一把威力不错的铳枪。

| 集会所上位任务 | | | |
|---|---|---|---|
| 任务等级 | 任务名称 | 出现怪物 | 备注 |
| ★7 | 白き灵兽 | 麒麟 | 以1/4的几率随机出现。 |
| ★7 | 死に至る眠り | 眠鸟 | 将村★7任务“极秘依赖 眠鸟を狩れ”完成后随机出现。 |
| ★8 | 禁断の地の银龙 | 银火龙 | 鸟龙种（速龙王系列除外）+飞龙种+鱼龙种怪物合计讨伐数量在100只以上后出现。 |
| ★8 | 幻の金龙を探して | 金火龙 | 鸟龙种（速龙王系列除外）+飞龙种+鱼龙种怪物合计讨伐数量在100只以上后出现。 |
| ★8 | 梦幻泡影 | 麒麟×2 | 以1/4的几率随机出现。 |
| ★8 | 冰点下の支配者 | 风翔龙 | 将集会所★6、★7全任务完成后出现。 |
| ★8 | 风をまとう古龙 | 风翔龙 | 将集会所★8任务“冰点下の支配者”完成后出现。 |
| ★8 | 灼热の防卫战 | 炎王龙 | 将集会所★6、★7全任务完成后出现。 |
| ★8 | 炼狱の主、怒れる炎帝 | 炎王龙 | 将集会所★8任务“灼热の防卫战”完成后出现。 |
| ★8 | 古の霞龙、オオナズチ | 霞龙 | 将集会所★6、★7全任务完成后出现。 |
| ★8 | しじまの向こう | 霞龙 | 将集会所★8任务“古の霞龙、オオナズチ”完成后出现。 |
| ★8 | 传说の黑龙 | 黑龙 | 与前作出现条件有所不同，这里只需要每个怪的斗技任务（G级斗技训练除外）用一种武器通过以后即可出现。 |
| ★8 | 终末の时 | 红黑龙 | 将集会所★8任务“传说の黑龙”完成后出现。 |
| ★8 | 祖龙 | 祖龙 | 将每种古龙讨伐5只后出现（浮岳龙除外），注意即使是继承的记录在《MHP2》里打倒过红黑龙，这里也需要再打一遍。 |
| ★8 | 疾风の迅龙 | 迅龙 | 看过村上位迅龙任务的开场动画后出现。 |
| ★8 | 暗より生まれし者 | 迅龙 | 将集会所★8任务“疾风の迅龙”完成后出现。 |
| ★8 | 起源にして、顶点 | 霸龙 | 将集会所★8任务“迫り来る仙高人”完成后出现。 |

| 集会所G级任务 | | | |
|---|---|---|---|
| 任务等级 | 任务名称 | 出现怪物 | 备注 |
| G★2 | 接近！ラオシャンロン | 苍老山龙 | 集会所G★1、G★2全连续狩猎任务完成后出现。 |
| G★3 | 异常震域 | 轰龙×2 | 完成该任务后追加集团演习任务“ティガレックス讨伐演习”。 |
| G★3 | 破坏と灭亡の申し子 | 金狮子 | 出现处于常怒状态且会二段变身的金狮子。 |
| G★3 | 钢龙クシャルダオラ | 风翔龙 | 将集会G★2任务“接近！ラオシャンロン”完成后出现。 |
| G★3 | 风をまとう古龙 | 风翔龙 | 将集会G★2任务“接近！ラオシャンロン”完成后出现。 |
| G★3 | 炼狱の主、恐れる炎帝 | 炎王龙 | 将集会G★2任务“接近！ラオシャンロン”完成后出现。 |
| G★3 | 真夜中の谒见 | 炎王龙 | 将集会G★2任务“接近！ラオシャンロン”完成后出现。 |
| G★3 | しじまの向こう | 霞龙 | 将集会G★2任务“接近！ラオシャンロン”完成后出现。 |
| G★3 | 宵暗に消ゆ | 霞龙 | 将集会G★2任务“接近！ラオシャンロン”完成后出现。 |
| G★3 | 传说の黑龙 | 黑龙 | 将训练所和G级训练所每种怪讨伐任务至少使用一种武器通过一次即可出现。 |
| G★3 | 终末の时 | 红黑龙 | 在集会G★3任务“传说の黑龙”已出现的情况下，再将集会G★3里与古龙相关的任务全部完成后出现。 |
| G★3 | 祖龙 | 祖龙 | 在集会G★3任务“终末の时”已出现的情况下，再将集会G级任务中的全部连续狩猎任务完成后出现。 |

# 弩的弹药性能

本作“自动填装”技能的加入，以及对弩系武器的一些修正，让弩系武器的使用率开始抬头。曾经是近战型的猎人如果想要转型做一名射手，那么他们首先要了解的就是各种弹药的性能。针对不同的怪物选择合适的弹药，是一名射手的基本素养。

| 通常弹 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 名称 | 威力 | HIT数 | 填装值 | 反动值 | 携带数 | 特性 |
| LV1 通常弹 | 6 | 1 | 5 | 9 | 无限 | 无限 |
| LV2 通常弹 | 12 | 1 | 6 | 9 | 99 | – |
| LV3 通常弹 | 10 | 1+n | 7 | 9 | 99 | 跳弹 |

价格便宜量又足，通常弹是弩系武器的基本弹药，瞄准怪物的弱点部位进行攻击才能发挥出最大效果。随着发射的距离会对子弹威力进行修正，近距离威力高，远距离威力会下降。LV2通常弹是弩系武器的主力弹药，需要的素材比较便宜，可以轻松买到。LV3通常弹虽然威力不如LV2，但是在对付杂鱼时比较有优势。

| 贯通弹 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 名称 | 威力 | HIT数 | 填装值 | 反动值 | 携带数 | 特性 |
| LV1 贯通弹 | 10 | 3 | 6 | 10 | 60 | 贯通 |
| LV2 贯通弹 | 9 | 4 | 7 | 10 | 60 | 贯通 |
| LV3 贯通弹 | 7 | 6 | 8 | 10 | 60 | 贯通 |

对体型较大的怪物时的必要弹药，重视打入怪物身体的连击数。在对小型怪物时反而起不到什么效果。贯通弹的威力随发射后的距离补正与通常弹不同，中距离时威力是最高的。

| 散弹 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 名称 | 威力 | HIT数 | 填装值 | 反动值 | 携带数 | 特性 |
| LV1 散弹 | 5 | 3 | 5 | 10 | 60 | – |
| LV2 散弹 | 5 | 4 | 6 | 10 | 60 | – |
| LV3 散弹 | 5 | 5 | 7 | 10 | 60 | – |

对付杂鱼时的最佳弹药，攻击的判定范围广，即使不瞄准也能够命中目标。在BOSS和杂鱼同时在一起时能够发挥比较大的作用。组队作战时尽量不要使用散弹，因为很容易会打断近身作战猎人的进攻。

| 甲榴弹 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 名称 | 威力 | HIT数 | 填装值 | 反动值 | 携带数 | 特性 |
| LV1 甲榴弹 | 3 (20) | 1 (1) | 7 | 11 | 9 | 火属性，气绝值20 |
| LV2 甲榴弹 | 3 (30) | 1 (1) | 8 | 12 | 9 | 火属性，气绝值20 |
| LV3 甲榴弹 | 3 (40) | 1 (1) | 9 | 13 | 9 | 火属性，气绝值20 |

发射后会产生大范围的爆炸而造成追加伤害，威力大、携带数少所以不适合在战斗中做主力弹药。由于爆炸时产生的伤害不受距离、怪物肉质、武器威力等因素的影响，所以对付肉质比较坚硬的怪物时很有效。爆炸时有同音爆弹一样的效果。炮术师和炮术王对爆炸的威力有修正。

| 扩散弹 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 名称 | 威力 | HIT数 | 填装值 | 反动值 | 携带数 | 特性 |
| LV1 扩散弹 | 命中数 | 1 (3) | 8 | 13 | 3 | 火属性 |
| LV2 扩散弹 | 命中数 | 1 (4) | 9 | 14 | 3 | 火属性 |
| LV3 扩散弹 | 命中数 | 1 (5) | 10 | 14 | 3 | 火属性 |

命中后会炸开来从而产生许多小爆破（威力同小炸弹相同），威力非常高的弹药。爆炸时产生的伤害不受距离、怪物肉质、武器威力等因素的影响。LV2扩散弹在对付体力较高的怪物时非常实用，不过合成的素材较贵，使用代价较高。LV2扩散弹是对付黑龙的最佳弹药。

| 属性弹 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 名称 | 威力 | HIT数 | 填装值 | 反动值 | 携带数 | 特性 |
| 火炎弹 | 7 | 1 | 6 | 9 | 60 | 火属性：武器倍率 ×0.45 |
| 水冷弹 | 5 | 3 | 6 | 9 | 60 | 水属性：武器倍率 ×0.15 |
| 电击弹 | 5 | 3 | 6 | 9 | 60 | 雷属性：武器倍率 ×0.15 |
| 冰结弹 | 5 | 3 | 6 | 9 | 60 | 冰属性：武器倍率 ×0.15 |

本作中各种属性弹药的威力和属性值都向上进行了修正，如果针对怪物弱属性，威力要比通常弹和贯通弹高得多。距离对弹药威力没有影响。属性攻击强化对属性值有1.2倍的修正。

# 填装与发动讲解

## 填装速度

根据填装速度的数值可以将弩的填装速度分为三个阶段。

**填装速度＝弹药的填装值－弩的填装修正值**



| 填装速度 | 填装时间 |
|---|---|
| 4以下 | 约2.1秒 |
| 5～7 | 约2.6秒 |
| 8以上 | 约3.4秒 |

| 弩的填装修正值 | |
|---|---|
| 表示 | 修正值 |
| 最迟 | –2 |
| 极迟 | –1 |
| 迟い | 0 |
| やや迟い | 1 |

| 表示 | 修正值 |
|---|---|
| 普通 | 0 |
| やや速い | 1 |
| 速い | 4 |
| 极速 | 5 |
| 最速 | 6 |

## 发射时的反动

反动也就是后坐力的意思，基本来讲，威力大的弹药后坐力就会比较大。

**反动值＝弹药的反动值－反动值修正**



| 反动值 | 硬直时间 | 说明 |
|---|---|---|
| 8以下 | 约0.9秒 | 基本无后坐力 |
| 9～10 | 约1.9秒 | 稍微有向后仰的动作 |
| 11以上 | 约2.4秒 | 非常大的向后仰并后退 |

| 弩的反动修正值 | |
|---|---|
| 表示 | 修正值 |
| 大 | 1 |
| 中 | 2 |

| | |
|---|---|
| やや小 | 3 |
| 小 | 4 |
| 极小 | 5 |
| 最小 | 6 |

注：技能“反动减轻+1”的修正值为2，“反动减轻+2”的修正值为4。



**血烟斗技场** 这个是Capcom公布的最新官方下载任务，玩家将会在水上斗技场中接连接受翠水龙、红电龙、绿毛兽和赤镰蟹的轮番挑战。不过由于是连续大狩猎性质的任务，所以其实并不怎么耗费回复药，而且又能得到不少值钱的素材。

# 游戏进行时

IT'S GAMING

挖掘二线精彩 品位热门流行



暑期将近，不知道大家现在有没有列好要在假期里还债的游戏清单呢？本期的“游戏进行时”中仍然为大家带来了近期上市的几款新作，其中的《幻雾之塔与剑之魔法》是一款风格比较有特点的游戏，几乎全部是黑色调的画面让人印象深刻，喜欢此类特色游戏的玩家可以尝试一下，想了解最近汉化游戏情况的玩家也记得关注本期的“汉化风向标”喔。另外，除了“游戏进行时”里提到的游戏之外，近期发售的《风来的西林 3 机关屋中沉睡的公主》素质也相当不错，想要看到西林 7 头身究竟是什么样的玩家可以考虑在暑假的时候挑战一下这款时间杀手。

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
Email：guide@ucg.com.cn

攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

## 幻雾之塔与剑之法则 想要通关，那不是很容易的事

| | |
|---|---|
| 原名 | 幻霧ノ塔ト剣ノ掟 |
| 机种 | NDS |
| 类型 | 角色扮演 |

这款由 Success 公司出品的 3D 迷宫探索游戏在最初接触到的时候确实让我感到有那么一丝不适应，那就是太黑暗了。呃，这个，我说的是画面啦！不过在搞懂了这个游戏比较复杂的系统之后剩下的就是探索的乐趣了。整个游戏的难度比较高，而且需要各职业默契的配合，所以前期枯燥的练级和学技能是再所难免的，不过一旦我们的角色成长起来之后就能真正体会到这款游戏的乐趣所在了。



阳光成员 R

注意：由于本作画面过于黑暗，建议大家每游戏一小时后稍作休息。

### 简单的操作

游戏的操作可以说相当的简单，熟悉之后可以轻松玩转迷宫，不过前提是要有足够的实力，当然游戏不支持触摸屏让人感觉比较遗憾。




| 按键 | 作用 |
|---|---|
| 十字键 | 前进以及左右转动 |
| A | 前进，开门 |
| B | 调出菜单，进行队列操作 |
| X | 调查机关或者查看技能、道具解说 |
| Y | 查看地图 |
| START | 调出系统菜单，随时可进行记录等操作 |

### 复杂的游戏系统

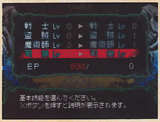
复杂的系统是这款游戏的精华所在，也是很多玩家早早放弃这款游戏的原因，下面就重点阐述一下这款游戏的系统。

#### 人物的创建

游戏一开始，指挥官就会叫你自己创建一个人物。游戏中存在 4 个种族，分别是人类、精灵、巨人和半身人（ハーフリング），每个种族都有自己的特点，比如精灵在魔法上的造诣比较高；如果选择魔术师的话在初始就能学习两个魔法；矮人是力量的象征，适合近身搏斗，显然是当战士的料；而半身人的敏捷高，攻击低，适合用来当盗贼专业开宝箱；而人类嘛，没有特点就是他的特点。

各项能力的点数得靠运气自己随机选择，要是不满意在人物创建完之后可以选择取消创建重新来过。游戏中存在信仰，精灵固定为中立，巨人固定为秩序，而人类和半身人则可以在秩序、中立、混沌这 3 者中自由选择，信仰对立的人是不能在同一个队伍之中的，村子中的秩序神殿和混沌神殿也不会让有对立信仰的人进入，当然信仰还关系到后期法术技能的习得和某些装备的使用，所以必须谨慎选择。

角色死亡之后只能在相同信仰的神殿进行复活，中立的角色可以进入任何神殿。




#### 职业与技能



战士是攻击力和生存力并存的职业，队伍中的主力，不过只能进行单体攻击让这个职业的实力大打折扣；魔术师是战斗中的主力，特别是后期强大的全体攻击法术可以大大提高迷宫的探索速度以及降低游戏的难度，不过法术攻击也是有局限性的，比如法术的使用是有限制的，最高为 9 次，其次 AC 一定要保持比敌人高，不然是不能使用法术的，所以基本上魔术师从开始到最后都不能穿装备，因为那会降低 AC；盗贼攻击力虽然不高，但是开宝箱和锁住的门就全靠他了，当然前提得学相应的技能；祭司主要就是全队的恢复剂。各个职业都有其独到之处，所以建议队伍里每个职业都要有才行。

在指挥官那里选择“技能习得”后就可以对角色进行升级以及技能的学习了，当然这一切都需要用经验值来换。角色一开始确定下来的各项属性也是可以消耗经验来提升的，当某项属性的数值达到一定量的时候就可以提升其他职业的等级了。各个职业等级的提升都会学到不同的技能以及提升 HP 上限等，而且初期等级消耗的经验少，因此建议能升级的职业在经验足够的情况下尽量提升，当然角色最高等级的职业决定了他最终的职业，如果想让一个角色转职为其他职业，只需要使你希望转职成的职业等级超过他原来职业的等级就可以了。




#### 战场须知

游戏的画面比较暗，所以建议经常看看地图以确认有没有漏过的房间，只要是走过的地方地图上就会显示出来，但是游戏比较不厚道的一点就是地图上不会显示玩家的位置，而且不像《世界树迷宫》那样可以在地图上作标记，这就需要大家精神高度集中来记住自己目前的位置，不然就算不被怪打死也会自己迷失在迷宫里找不到出口。后期虽然有显示自己位置的法术，不过最多只能显示 9 次，9 次之后不脱出迷宫，那就非常危险了。整个游戏只有一个迷宫，那就是幻雾之塔，不过迷宫每一层的难度都会有所增加，而且某些房间还需要找到特定的物品才能打开，指挥官那里也可以接到各种任务在迷宫里完成，要素还是非常丰富的。

总的来说这是一款口味非常纯正的地下城游戏，游戏本身也十分具有挑战性，如果视力还不错的话推荐你尝试一下这款游戏，坚持到最后的人才是真正的勇士。

# 前线任务2089 机甲爱好者们，出击！

继《前线任务 1ST》后，人气策略角色扮演游戏《前线任务》系列”新作终于在5月最后一波大作潮中与大家见面了。本次的《前线任务 2089》是SE于2005年发售的手机游戏大作《前线任务2089》的NDS移植版，游戏以系列外传的形式描写了发生在第二次哈夫曼纷争之前的2089年数名佣兵的故事，玩家可以化身佣兵，和神秘的吸血鬼部队作战。

阳光成员 die

| 原名 | FRONT MISSION2089 Border of Madness | | |
|---|---|---|---|
| 机种 | NDS | 类型 | 策略角色扮演 |

## 上手指南

开始游戏后，界面有6个选项。司令部：每次战斗前都要在这里接受任务才可以出战。

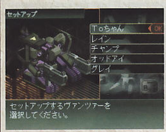
**佣兵诘所：**在这里可以和同伴以及NPC进行对话，获取情报和战斗的技巧。有时候会出现一些特别人物，对话会触发剧情，当“司令部”选项没有出现时，来这里转转就能继续发展剧情。

**格纳库：**相当于商店和装备整理界面。玩家可以在这里购买部件和道具，对自己的战机进行改造，卖掉不需要的部件，还有可以查看各种部件的收集功能。

**斗技场：**通过模拟战斗赚取金钱和经验值，单纯的对打，直到一方被破坏为止。

**作战の记录：**游戏的存档和读档。

**基地を出る：**接受了任务，一切准备就绪后就可以选择这项出战了。




## 游戏战斗方面

### ■战前准备

在战斗前先到“格纳库”整理装备。每台战机可以更改10个部件，但是总重量是有限制的，玩家在配置部件的时候要注意总重量不能超过100。武器分远程武器，近程武器和格斗武器3类，每个角色都有自己专长的武器类型，所以最好是根据角色的类型配置相关武器。

此外，除了机体各部位的改造之外，还需要注意改变战机的3种打击耐性，包括耐炎热属性（提高火焰和炸弹类型武器攻击的防御力），耐冲击属性（提高霰弹枪和格斗类型武器攻击的防御力），以及耐贯通属性（提高对战机炮和来福枪类型武器攻击的防御力），针对下一场战斗中敌人的攻击类型，更改战机的打击耐性，可以有效地防御敌人的攻击，也是制胜的关键。

### ■战斗要点

“《前线任务》系列”的战斗类型是策略角色扮演游戏，所以战斗方式和其他同类游戏基本上一样。只是和其他同类游戏不同的是，对于WAP的战机类，给予的伤害可以作用在4个部位上，身体，双手，以及腿部。腿部被破坏的话，移动能力会大大减弱；手臂被破坏的话，将会无法使用武器攻击（但是还可以以身体撞击给予伤害，不过自身也会受伤）；身体被破坏的话战机就会爆破，战斗不能。所以，要快速击溃敌人就要尽量破坏敌机的身体部位，例如使用“定位狙击”技能等。




## 游戏心得

❶首先要尽量保证在战斗中生存下来，除了在“格纳库”更换最新的部件外，要针对敌人的攻击类型更改3种打击耐性，有了相对耐性防御可以大大减轻伤害；“肩武器”那里至少要装备1个盾牌，可以有效地防御敌人的攻击伤害，大大减轻对身体的伤害。身体部位受伤严重一定要及时回复，保住身体部位就等于保命。

❷击退敌人方面则是战略类游戏都惯用的策略，尽量避免被敌人围攻，另一方面要尽力围攻敌人，逐个击破。对于一些强大敌人或者是HP较多的战机，要活用“定位狙击”的技能优先破坏对方的身体部位，快速解决掉，防止成为持久战，对我方不利。

❸多选用一些高命中率，以及多次攻击的武器，因为游戏中武器的命中率比较气人，即使武器是有70以上的命中率，也会经常出现“Miss”，而来福枪类型的武器更是如此，不过这类命中率低的武器，攻击力相对也会高一些，就要看玩家如何取舍了。

❹“斗技场”方面，虽然低级战斗没有什么经验值，高级战斗难以获胜，不过无论低级高级的金钱奖励是一样的，如果机体改造不够钱的话来这里选一些低级战斗骗取钱财也不错。

## 最后

该游戏虽然比起前一作《前线任务 1ST》有所改进，但是显示资料方面的文字依然很小，此外游戏的画面相对简陋，另一方面，在5月连续3周都有大作的情况下，在月底发售的这个游戏，很明显会被其它几作的光辉所遮挡。不过本作依然是款不错的游戏，虽然系统较为繁琐，不过上手之后就会体验到游戏的乐趣，机体改造方面也相当有趣。剧情可圈可点，平时的一些对话不乏搞笑情节，而且游戏难度也不高，新玩家可以把该作当成“《前线任务》系列”的入门作来尝试也是不错的。

# 狂热节拍 IIDX 14TH Gold

## Konami老牌音乐游戏带你再次感受DJ魅力！

| 原名 | BeatMania IIDX 14TH Gold | | |
|---|---|---|---|
| 机种 | PS2 | 类型 | 音乐 |

Konami在街机上推出了不少音乐游戏系列，并且一度拯救了当时颓靡的街机市场。而其中以模拟DJ的《Beatmania》最为出名，并且该作也是该社最早推出的一款音乐游戏。如果从续作《Beatmania IIDX》诞生算起，至今已将近10个年头了。最近Konami又推出了街机上最新作的PS2移植版，喜欢“《狂热节拍》系列”的玩家可不要错过，另外游戏的OST早已发售，有兴趣的玩家可以去找找。

阳光成员 黑X

## 新玩家往这里看

即使你从来没有接触过《狂热节拍》，但只要你对“音符落下”型音乐游戏有爱，那么上手便不是一件很难的事。只是如果你没有专用控制器，用手柄来操作的话还是会略显吃力，毕竟要想体验游戏的精髓需要用到最多8个键，所以有条件的话还是推荐入手专用控制器比较好。

游戏中有专门针对新手的“BEGINNER模式”，分为5个练习，玩家可以在这里学习到基本的玩法。按键默认的手柄配置从左向右依次为“L2、十字键任意、L1、□、R1、×、△、□”，可惜的是不能自由更改按键配置，所以只能尽快去适应了。

另外在游戏的“TRAINING模式”中可以进行歌曲的练习，这里可以设定“歌曲”、“游戏模式”、“起始小节”、“结束小节”、“反复播放”等一些方便练习的内容，然后按START就可以开始了。“练习模式”中可以看到按键时机的统计，从好到坏依次为“JUST、GREAT、GOOD、BAD、POOR”，努力达成全“GREAT”吧。




## 老玩家往这里看

游戏中有一个“段位认定模式”，这是当年从《BeatmaniaIIDX 7th style》开始加入的吸引玩家不断挑战自我的模式。评定等级从七级（Double play为五级）到一级，再由初段到十段。每级（段）由四首（Double play为三首）歌曲组成，如果能完成到十段的话，恭喜你成为ET。另外游戏中的“GALLARY模式”中原画鉴赏的大半内容便是由通过该模式获取的。

此外面向高手的“EXPERT模式”也是值得挑战的，每关有5首歌，难度各异，以高分为目标吧！

## 原汁原味的街机模式

选择“STANDARD模式”便可以体验街机版的内容了，根据歌曲难度等级，名称，完成情况等可以分类选择歌曲。如果算上隐藏歌曲以及PS2版新增歌曲，游戏中一共有超过90首歌曲等待你的挑战。而按START可以进行速度（在演奏中按住START键，再通过R1，R2键亦可以调整速度），难度，特殊效果（例如下隐）等额外设置。此外还可以选择“5键模式”，这样一来或许会让某些抱怨游戏太难的新玩家轻松不少吧？

# 大战略VII 超越 在战场上超越自己！

| 原名 | 大战略 VII Exceed | | |
|---|---|---|---|
| 机种 | PSP | 类型 | 策略 |

本作是 PS2 版同名策略游戏的强化移植版，游戏在保留了 PS2 版原有要素和内容的前提下，增加了 30 个全新的关卡和超过 500 种以上的新式战斗单位，相对于 PS2 版，PSP 版还加入了无线网络对战的模式。

阳光成员 Lucifer

## 异常丰富的战略要素

1 游戏中能够左右战局胜负的要素非常多，有些单位的特殊能力也可以在战斗中发挥很大的作用。游戏中装甲侦查车、侦察机、早期预警机可以有效提前发现敌军，进行远程打击。早期预警机在最高高空侦查范围最大，中空、低空会锐减。

2 大型防空导弹发射车会在敌机进入射程后自动攻击，这样就不怕敌人的空中突袭。还要注意的是游戏中不是所有的单位都可以占领设施的，除了步兵可以占领外，轻型装甲车、特殊占领直升机带等有特殊占领的也可占领各种设施，前提是要让装甲车和占领飞机在上面等待一回合才会出现占领。

3 飞机在空中模式每回合都会消耗燃料，即使不行动也会消耗，没有燃料后自动坠毁。游戏中对于伤害的计算和大部分策略游戏一样，攻击时或被攻击时，正面、侧面、背面伤害率和命中率都不同。

4 战斗机对空武器模式可以从高空、中空、低空攻击对方战机，不过需注意武器射程以及跨越高度。

5 补给模式分为手动模式、自动模式、询问模式，自动模式虽然方便但会浪费太多补给资源，手动模式非常好用就是操作繁琐。

6 战斗机只能在机场或航母降落，城市等地不能降落，直升机可以降落城市并补给，各种武器模式均可在都市、机场进行换装，不过得原地待命一回合。

7 装备的等级不同，命中率也不同，最高的 S 级至少可以有 6 成的命中，最低的 E 级则命中最高不超过 6 成。命中率火力是表示玩家的战斗单位的单发威力，如玩家的火力是 3，基本就不可能一回合打掉装甲耐久是 4 的任何一个单位，玩家能消灭的最大耐久单位是 3。

8 装备不是一开始就都能生产所有的，要在“MISSION”中打出相应的装备才能可以在“FREEPLAY”中生产。



## 游戏操作和系统

游戏有几个不同的模式，任务模式只有特定关可以造兵，若想玩造兵大战可以进入人机对战模式。游戏的系统比较传统，但是在这之中我们还是能发现新的要素，首先最大的特点就是攻击系统，所有的部队在攻击都时可以选择武器！比如自动火炮攻击的时候就可以选择 155 毫米火炮或者近距离机枪，运兵车加装了反坦克导弹，大大加强了对敌军装甲部队的打击力度，这些都是 NDS 和 GBA 上《大战略》所没有的。另外士兵方面拥有了换装系统，一共有 3 种换装，通过这 3 种换装，我们可以让这些步兵拥有更强的战斗力，使用方法更多样化，但是要注意弹药限制。

弹药的消耗需要通过补给车来恢复，系统默认是自动补给的，只要部队在补给车周围，下个回合就会自动补给弹药，当弹药数量不够的时候该单位会有一个子弹状标志，HP 不够时则是一个十字形的医疗标志。

游戏的战斗画面是互相切换的，也就是说当一方攻击完后变会切换到另一方的战斗画面，如果被攻击目标周围有部队的话，则会在战斗画面中显示出来。导弹发射车具有面积伤害，可以打击目标以及目标周边。

# 中文游戏风向标



找到《凉宫春日的约定》汉化版的时候，误以为是传说中那个可以在游戏中制作游戏的神奇新作，于是立刻抱在手里开始体验，过了半小时后才发现不对，最后终于在反复回放的第一天中败下阵来，懊恼地匆匆删除作罢。所以，在这里我要慎重地提醒大家，即便是汉化游戏也要认准了名字再下口，同时仔细看清究竟汉化的内容是“完全汉化版”、“菜单汉化版”、“测试版”还是其他版本，不然玩到一半败兴而归的感觉真的是太糟糕了……（团长，我没有诋毁你的意思喔！）

PSP

## 《凉宫春日的约定》简体中文汉化版

拥有巨大文本量的《凉宫春日的约定》简体中文汉化版已于 5 月末放出下载，该汉化补丁对全路线进行了汉化，可在任何打过补丁的原版 ISO 上使用（CSO 除外），各位团长的 FANS 快点加入中文化后的 SOS 团吧！




NDS

## 《风之咏叹调的迷宫》全文本简体汉化版

上一期的“游戏进行时”中刚介绍过本作，本作的全文本汉化版就放出了下载，虽然该版本的道具等要素没有汉化，不过能看到本作凄美的剧情以中文的方式呈现出来就已经很值得一玩了。

NDS

## 《动物园大亨 2 DS》全文本简体汉化版

以建造经营动物园为主题的模拟经营游戏，汉化版对菜单进行了汉化，玩家可以对各种设施及建筑的用途一览无遗。

PSP

## 《数独 10000 问》中文版

一款以风靡全球的数独游戏为基础开发的益智游戏，收录了共计 10000 个迷题，在闲暇时光用来消遣别有一番乐趣。

NDS

## 《灵光守护者》繁简汉化版




前段时间推出的联机游戏佳品《灵光守护者》，经过汉化之后不光是剧情，众多的武器与道具名称也可以清楚地看懂，游戏乐趣更强，不过这个汉化版中对角色技能的名称进行了一定程度上的恶搞，对此反感的玩家在下载前还请注意。

NDS

## 《Bleach 追逐苍天的命运》简体汉化版




本作是一款 2D 风格的对战格斗游戏，支持 1 ～ 4 人无线联机对战，以及 1 ～ 4 人单卡连机对战，原作的 FANS 可以和好友一起操纵喜欢的角色领略一下中文版的魅力。

# PS2殿堂

## 回味昔日经典 探索全新风采





栏目主持 玛娜



最近经常收到一些很有爱的读者投来的动辄四五千字的长篇稿件给“PS2殿堂”，选择的时候不免感到惋惜，由于篇幅的缘故，很多比较长的文章都无法刊登，实在是一大憾事。所以想要投稿给“PS2殿堂”的读者一定要注意了，一篇文章的字数最好在1000～2000字上下，最多不要超过3000字，万一实在是对某个游戏有爱，区区几千字不够写的话，在这里偷偷教给你们一招，就是把一个游戏拆开写：先写一篇剧情，再写一篇回顾，最后写篇邪道研究，这样也就完美了。

**投稿信箱：game3@ucg.com.cn**

### PS2瞩目速报

★近期与PS2相关的新闻中，最引人关注的无疑就是SCEJ又公布了一款新颜色的PS2主机，这款朱红色的主机与之前推出的珠宝红比较相似，预定7月3日在日本上市，颜色相当华丽，售价为16000日元，约合人民币1060元。这款朱红色看起来很有质感，不过在这个时候推出确实是来得太迟了一点。



★Konami公司宣布，人气足球游戏“《WE》系列”的分支作品“《J联盟实况足球》系列”最新作《J联盟实况足球2008 俱乐部锦标赛（Jリーグウイニングイレブン 2008 クラブチャンピオンシップ）》将于2008年夏季发售，售价6980日元。本作将收录包括FC岐阜以及Rosso熊本两支新球队在内的全部33支日本俱乐部队，还将收录欧洲6大联赛为主的120支世界各国俱乐部强队，这些俱乐部队的数据也是截至2008年3月30日的最新数据。

那么，下面就由我从本期开始向大家介绍近期发售的PS2游戏信息，以便大家作为在购买PS2游戏时参考。首先是5月15日发售的《蓝白奇缘（アオイシロ）》，这是一款恋爱文字游戏，游戏以一个海滨小村庄为舞台，讲述主人公以及她的同学们的怪诞经历，描绘了女孩子们之间的暧昧情感。



所谓的暧昧情感……其实就是“那个”吧（戳）。

（无视）另外还有5月15日发售的一款老虎机游戏《老虎机玩家UP核心10 马赫GOGOGO2》，5月22日则发售了文字冒险游戏《公主噩梦》，这款游戏在上期的“PS2殿堂”中已经向大家作了简单的介绍……

## PS2游戏推荐 “《工作室》”系列

注：下文中仅涉及了PS2上的正统续作，复刻版与合集并未包含在其中。

随着5月29日“《工作室》系列”最新作的发售，这个系列在PS2上已经推出了八款游戏了，以每年一款的速度持续不断推出新作的“《工作室》系列”一直都以其独特而单纯的游戏魅力吸引着很多角色扮演游戏爱好者：每到达一个新的地方、每发现一种新的材料、每调合出一种新的道具、每找到一个新的配方都会给玩家带来极大的成就感与满足感，如果你玩过最新的作品觉得意犹未尽的话，不妨试试看本系列在PS2上发售的以下这些游戏。

### 莉莉工作室 莎露布鲁古的炼金术士3

| | | | |
|---|---|---|---|
| 原名 | リリーのアトリエ～ザールブルグの錬金术士3～ | | |
| 发售日期 | 2001年6月21日 | 类型 | 角色扮演 |



在PS2上推出的第一款“《工作室》系列”游戏，除了故事发生的时间与前作相比向前推移了数十年之外，女主角也进行了一次相应的换血，前作中的玛莉目标是“从学园中毕业”，而这次女主角莉莉的目标则更为宏大，是以“设立起一座学园”为目标。由于目标变得更加宏伟，所以游戏中要做的事情也非常多，不仅要注意自己的成长也要兼顾建设情况，不管什么时候都不会有片刻清闲。游戏的进行方式就是完成人们不同的委托，通过道具的调合创造出不同的道具，而且还可以和同伴一起冒险，巨大的自由度，丰富的游戏性以及由玩家亲手建造起来的学园逐渐成形，种种乐趣让人一旦开始游戏就不忍停手。

### 尤蒂的工作室 格拉姆纳特的炼金术士

| | | | |
|---|---|---|---|
| 原名 | ユーディーのアトリエ ～グラムナートの錬金术士 | | |
| 发售日期 | 2002年6月27日 | 类型 | 角色扮演 |



“《工作室》系列”的第四款作品，也是在PS2上推出的第二款作品，故事的舞台搬到了远在东方的格拉姆纳特的芬王国，主人公尤蒂是一名从200年前穿越时空来到这里的炼金术士，为了找寻回去的方法，尤蒂不停地研究着炼金术，但是由于她马马虎虎的个性和半瓶醋的水平总是给周围的人带来各种麻烦……本作仍旧是传统“《工作室》系列”角色扮演＋模拟育成式的游戏方式，玩家通过接受任务和完成任务推动剧情，迷宫制作得比较粗糙，主要作用是供玩家取得素材与提升能力，炼金调合是游戏中最关键的部分。不过本作中玩家还可以自己打造武器与防具，而且道具上也加入了独特的从属效果。

### 维奥拉特的工作室 格拉姆纳特的炼金术士2

| | | | |
|---|---|---|---|
| 原名 | ヴィオラートのアトリエ ～グラムナートの錬金术士2～ | | |
| 发售日期 | 2003年6月28日 | 类型 | 角色扮演 |



同样是与前作发售相隔一年，同样在6月下旬，“《工作室》系列”在PS2上发售的第三款作品守时地在炎炎夏日中来到了玩家面前。虽然女主角换成了维奥拉特，不过“外出寻找材料、调合出新的道具、到达新的地方、寻找新材料”依然是贯穿于整个游戏的基本流程。本作除了加入了精彩的开场动画之外，系统上最大的变化就是增加了在各地酒场都可以进行调合的“简单调合”系统，为玩家节省了大量为了调合而往返的时间。



### 伊莉丝的工作室 永恒玛娜系列

| | |
|---|---|
| 原名 | イリスのアトリエエターナルマナ |
| 发售日期 | 2004年5月27日（第1作）2005年5月26日（第2作） |



在《维奥拉特的工作室》结束之后，“《工作室》系列”推出了这部系统进行了大幅改革的正统作品。本作由之前传统的“角色扮演＋模拟育成式”游戏彻底转变成了一款角色扮演游戏，第2作更是安排了男女主角两条路线，在两个不同世界冒险并相互帮助，阻止世界即将被毁灭的阴谋。玩家可以与玛娜精灵签订契约并使用其力量，还可以凭借调合新的产品提供给酒店、料理店、道具店贩卖来提升相应的好感度并引发事件。



## 伊莉丝的工作室 伟大的幻想

| 原名 | イリスのアトリエ~グランファンタズム~ | | |
|---|---|---|---|
| 发售日期 | 2006年6月29日 | 类型 | 角色扮演 |




在《伊莉丝的工作室》这个正统作品取得了成功之后，2006年夏季，又一款以伊莉丝为名的“《工作室》系列”最新作问世了，本作的游戏以任务制为主线，继承了前作的成功要素，并在前作的基础进行了一些调整：将在世界各地的特别地点调查找到的“调合想法”转化为全新的配方这个设定非常有趣，利用玛娜精灵转职也是本作对战斗系统一次全新的尝试。




## 玛娜传奇 学校里的炼金术士们

| 原名 | マナケミア~学园の炼金术士たち~ | | |
|---|---|---|---|
| 发售日期 | 2007年6月21日 | 类型 | 角色扮演 |




本作的舞台再度回到了学校，游戏的主角是几名在学校中念书的学生，玩家要与他们一同共度在学校学习的时光，充满了熟悉感的校园生活让人很有代入感。游戏沿袭了《伊莉丝的工作室 伟大的幻想》的任务制，而这些任务被进行了更精确的划分，使任务与主线剧情的比例分配得更加平均，不至于让剧情被任务分割得支离破碎。




PS2游戏回顾

# “《.Hack》系列”四部曲

文／阳光成员 solid

### 在单机上体验传奇的网络故事

当真下耕一，伊藤和典，庵野秀明等多位动画界的巨匠聚集在一起的时候会出现什么样的奇迹？答案就是2002年推出的“《.Hack》系列”。“《.Hack》系列”其实严格来讲并不只是代表游戏，它可以说是动画，游戏，小说，漫画，OVA等众多媒体所形成的世界观总称，它们在这共有的世界观中于不同的时间里演绎着不同的故事。就算抛开原来的世界观不谈，游戏本身完成度也很高，并不是那种只是打着大师名义的烂尾作，总的来讲游戏整体的素质还是令人满意。

### 讲述现实与虚拟的游戏

“《.Hack》系列”游戏一共有4部，而且每作的故事紧跟前作。虽然游戏会出续作是家常便饭，但这种把游戏故事分成4部发售的方法在PS2游戏界中也实属罕见。故事背景发生在一个名为“The World”的大型网络游戏里，然而在这玩家数超过2000万网络世界的背后，却隐藏着不为人知的异变，许多玩家在游戏里遭遇到不明怪物的袭击后，在现实生活中也出现了不明症状的昏迷，而少年主角凯特的朋友也不幸被卷入其中，为了救醒昏迷的同伴，凯特开始了对幕后事件的追查。

既然游戏的背景是建立在网络游戏之上，那游戏自然是少不了网游特有的要素，比如除了主线剧情外，你还能通过电子邮件来了解自己同伴在现实生活的另一面，随着交流的深入，玩家就会发现大家走在一起的理由并非偶然。另外玩家还能像真正的网络那样去浏览游戏里的BBS论坛和新闻版，透过这些玩家可以对剧情有更深入的了解，并可以从另一个角度来看待现实世界的变化。可以说制作小组把网络要素和游戏本身的角色扮演要素很好地结合了起来，而玩家在进行游戏时也不会有感到别扭的地方。

### 冒险系统

跟其他游戏不同的是，游戏的大部分迷宫都是根据单词的组合来随机生成的，迷宫的等级和属性会很直观地显示在界面上，玩家可以按照自己的需要来不断组合迷宫，而且游戏里没有等级限制，玩家如果愿意，可以在游戏一开始的时候就挑战最高等级的迷宫来快速提升自己的等级，当然这也意味着玩家随时都可能被迷宫的杂兵秒杀的危险。另外不得不提的是主人公凯特所持有的特殊攻击技，同时也是整个游戏的核心系统：数据抽取。它是主角有别于其他网络玩家的攻击技能，也是在游戏中对抗众多病毒的惟一手段。不要小看它，合理地利用这个技能可是会带来很多好处，因为使用它瞄准大部分敌人的时候不但可以置换对方的数据让敌人的等级大幅度下降，同时还有机会拿到极其稀有的道具，可谓是一举两得。不过这种数据抽取也伴随有一定的风险，如果过于频繁地使用的话，主角自身受到侵蚀的程度也会渐渐变大，甚至还会引发不可预料的副作用，因此玩家在使用时要三思。

### 与动画的联动

如果仅仅只是打通游戏四部曲那只能说是了解了整个故事的一部分，厂商还在游戏发售的前后还分别有上映前传性质和后传性质的《.hack//SIGN》和《.hack//黄昏腕轮传说》等两部动画，当然这还不包括游戏同捆的动画DVD，玩家要全面了解整个故事的来龙去脉恐怕需要相当多的时间。顺带一提的是游戏与动画在很多地方都有联动，比如玩家可以在游戏里看到动画版的人物在里面出现，又或者去攻略动画里出现过的迷宫，甚至打通四部曲后还会有意外的惊喜喔。



---

我有话要说！（举手）“‘PS2殿堂’为什么要介绍恋爱文字游戏呢，我想看到更加大众化一点的游戏！”、“来点更够劲的游戏吧！”（读信），这是最近比较普遍的读者意见，你有什么要对读者说的吗？

就像大家看到的一样，PS2现在每个月发售的游戏数量虽然还维持在一定的水准上，不过类型却较之前有了很大变化，可以说文字冒险游戏算是这段时期以来的主流，相对来说其他类型的游戏就会比较少，不过为了给还在继续玩PS2游戏的玩家提供比较完整的选购游戏信息，所以我们希望尽量将最全的游戏信息告诉大家。当然了，在介绍此类游戏的比重上其实也有根据读者们的意见进行调节哦。

也就是说其实是因为大众化的游戏数量比较少吗？

正是如此。不过最近这段时间倒是有一款角色扮演游戏爱好者非常期待的作品问世呢，就是5月29日发售的《玛娜传奇2 没落学园与炼金术士们》，这个系列的之前几作都非常有趣，而且风格超可爱。

嗯，晴天也很期待的样子，最近笑得真是分外灿烂呐……

呜呜呜……我也很想玩，但是还是先把栏目做完再说吧！除了《玛娜传奇2 没落学园与炼金术士们》之外，5月29号还发售了很多款游戏，请看下面的列表：

| 游戏名 | 类型 |
|---|---|
| 不思议游戏 朱雀异闻 | 文字冒险 |
| 极品飞车 最高通缉（EA：SY！1980） | 竞速 |
| Def Jam Vendetta（EA：SY！1980） | 动作 |
| 火爆狂飙 复仇（EA：SY！1980） | 竞速 |
| 荣誉勋章 日出（EA：SY！1980） | 主视角射击 |
| 初音岛 II | 文字冒险 |
| 咎狗之血 | 文字冒险 |
| 狂热节拍 IIDX 14 GOLD | 音乐 |
| 花宵罗曼语 爱与哀 为君咏唱 | 文字冒险 |
| 终末少女幻想 Apocalipse | 文字冒险 |

这样看起来似乎游戏还不少的模样，呃？EA的那堆后缀（EA：SY！1980）的游戏是什么意思？

其实这是一套廉价版游戏，“EA：SY！1980”也就是“所有游戏售价都是1980日元”，对大多数玩家来说其实意义并不是太大，不过音乐游戏爱好者可以关注一下《狂热节拍 IIDX 14 GOLD》，这款游戏是街机的移植版，收录了一共90首曲目，弹奏时的背景非常华丽。




嗯！大致的情况就是这样，下期再见。

栏目主持 多边形

# 360全方位

**360°搜罗半月间次世代先锋最新动向**
**为您全方位了解X360铺平畅通之路**



不得不承认《MGS4》的势头实在是太猛了，以至于X360这段时间安静得出奇，就算《NG2》的发售也没有惊起任何波澜，这样的说法可能会让软饭不太高兴，但事实就是《NG2》的首发销量实在是太对不住坂垣伴信了点。好歹都闹出辞职的“大事”了，怎么也得卖人家个面子吧？而且还有中文版，流程又够长，算是厚道了，软饭们还是支持一下吧。（以上是玩笑，别当真）

顺便再做个广告，专页专用信箱：x360special@gmail.com，大家有什么问题和建议都可以往这里发，保证回复！写得好的可以上杂志哦！

## 编辑360日记

### 给我整四岁的！

赵本山有个小品叫《卖车》，是《卖拐》的续集。里面有个情节，赵本山给范伟出题：“给你出个三岁的智力题。”范伟豪情万丈：“别整三岁的，有本事给俺整四岁的！”俊得让人哭笑不得。

那天纱迦从XBLA上下了个新游戏，也是搞得大家哭笑不得。看上去还以为是个什么动画改编的游戏，结果游戏界面类似那种小孩玩的辨识形状的玩具：一个白色的面板，上面有三角、四方、圆形等各种空挡，你操作天上掉下来的各种形状往对应的空挡里放，放正确了就加分，放错了就扣分，纱迦在错愕之余不小心放错一个，惹得围观群众哄堂大笑。ACE飞行员在一旁使坏：“别整三岁的了，给我整四岁的！”

说起来，XBLA上倒真是很久没有一个像样的游戏拿得出手了，本期专页给大家推荐了一个游戏，不算很新，但也可以玩玩，大家可以关注一下右边的内容。

自从《GTA4》进度百分之百以后，由于对联网模式并不十分感冒，忽然之间发现没有什么可玩的东西了，《COD4》也荒废了半月有余，提不起什么精神。归根结底，发现自己还是中了《MGS4》的招，在这个游戏发售之前，其他所有游戏都有点索然无味，之前等待《GTA4》的那段时间也有类似的感觉。

写到这里，发现这段时间一直在跟“4”较劲，如果算上《鬼泣4》的话，那正好凑够四部续作为4的游戏，看来三岁的的确整完了，该要整四岁的了。（笑）

［文：多边形　插图：木仙］




## 360大事记

### 格斗玩家醒目！X360专用摇杆推出！



著名的日本游戏周边厂商HORI预定将于2008年7月10日在同社的网店“HORISTORE.com”上放出X360专用的街机摇杆“REALARCADE PRO.EX”进行限量销售，该摇杆的售价为12000日元（约787人民币），从6月10日开始接受预购。作为“REALARCADE PRO.EX”这类适合与格斗、射击游戏的街机摇杆，还是第一次出现在X360主机上，典型的街机摇杆制式及框体设计十分容易上手，其配置扩充端口可以连接X360的头戴式耳机。喜爱射击游戏与格斗游戏的X360玩家可不要错过哦，相信在不久后很多人就可以在X360上用这个摇杆大战《VR》和《DOA》了，玩玩《式神之城》也会是个不错的选择哦。（本品已确定有台湾行货版，有兴趣的玩家可以关注一下。）

### 再等两个月！《横行霸道IV》追加章节延期！

对于X360的GTA玩家来说，这简直可以算得上是一个噩耗！Take-Two首席执行官Ben Feder在最近的季度财政报告会议上宣布了一件事情：X360版《横行霸道IV》的追加章节式下载内容将延期至公司的2009财年第一季度推出。Take-Two的2009财年从今年11月开始，该下载内容将在2008年11月以后发布。

不知得知这一消息的你会是什么反应，本来眼瞅着即将到来的9月就可以享受新的乐趣却得再熬至少两个月才能满足欲望……而且这次Take-Two官方并没有透露此次延期的具体原因，但至少现在可以确定的是，X360版的追加下载内容将于今年年底上线。Feder在会议上表示，公司原计划在游戏发售后推出下载内容，但出于平衡财政收入方面的考虑，才决定将《横行霸道IV》的章节下载内容延期到新财年发售，与开发方面的问题无关。



### 业内再暴独占信息，X360将独霸《红警》！




最近再次出现独占传言，《命令与征服：红色警戒3》的PS3版将被取消，并且Gamestop的内部人士透露，EA已经将其从发售清单上移除，这明显已经宣布PS3版本的该作被判死刑了。接着，EA官方也放出了确定的消息：PS3版《红色警戒3》将被搁置。EA公关经理Jonathan Goddard表示：“我们可以肯定地说，《红色警戒3》的PS3版已经被搁置开发。EA的洛山矶制作小组将全力开发PC和XBOX360版，并确保游戏能够在今年秋季上市。”如果在今年秋季即可上上市的话，那将意味着所有的X360玩家能够比原先提前半年玩到这款游戏！

### 巾帼不让须眉！《救世魔神》女性角色正式公开！

硅骑士近日公布了《救世魔神》的首个女性角色芙雷娅（Freya）的详细介绍，同时放出了6张游戏截图。实际上这次并不是该角色的第一次登场了，早在之前公开的游戏画面中，她也曾出现过，只是官方一直没有公开过她的相关资料。从资料中可以看出，这位拥有与北欧神话中爱与美之女神相同名自字的女性在本作中的身份实际上类似于电脑黑客，她擅长与电脑世界中的灵魂进行交流，同时也精通战略战术，是不是感觉有点《骇客帝国》的感觉？另外，她不擅长物理攻击，所以在游戏中的战斗方式会以魔法为主，这又跟传统意义上的法师非常相似。

## 360推荐

### 《突击英雄2》

Sierra Online制作的XBLA游戏《突击英雄》（Assault Heroes）大受好评，曾被IGN评为当年最优秀XBLA游戏。微软后来下调了此作的价格，降为400点微软点数，对其普及起到了很大作用。现在其续作《突击英雄2》已于Xbox LIVE上登场。



和1代比起来，《突击英雄2》的进化很大。战车的武器增加了一种，徒步行走时也可以更换各种武器，同时也能够使用翻滚动作。游戏的界面比1代美观很多，耐玩度也有所上升，画面似乎也更加精细。不过一代固有的节奏缓慢、音乐差劲的毛病，在2代中也只是稍有改善。另外目前游戏还没有中文版。不过总的来说，本作依然称得上是值得一玩的优秀XBLA游戏。

# Wii世代 Wii GENERATION



## 解读异质主机的方方面面 感受独特的家庭娱乐生活

如果你觉得自己的胳膊还不够粗壮结实，那么即将发售的《超级马里奥棒球场 家庭棒球赛》绝对可以帮助你实现昔日的愿望。当然，如果你只是象征性地摆动遥控器，那就另当别论了。对了，在这里还要特别提醒一下那些关注这款游戏而又在平时严重缺乏锻炼的朋友，最好趁游戏还没有发售这段时间好好热热身，否则在反复甩动胳膊的时候很容易扭伤。

Wii的操作真的不是1+1=2这么简单，Wii版《大神》推出之前，也有很多人觉得光是为了行云流水的操作都该再玩一回，但是实际试了试手之后，Wii版的操作其实相当一般，不但不算亮点，就连简单易上手都难以谈得上。Wii游戏究竟采取什么样的操作，真的是很应该好好斟酌的事。

## Wii天堂之声 天狂

### 是传闻还是谣言？ 登陆Wii平台的《恶魔城》新作




“《恶魔城》系列”以其独特的世界观和游离于现实与传说之间的故事剧本，在全世界范围内有着数量相当可观的铁杆玩家。将这个经典系列搬上Wii平台，自然也就成了许多玩家的渴望。事实上，“恶魔城生父”五十岚浩司对于是否要针对Wii开发系列的新作一直持犹豫不决的态度。日前，一些玩家通过漫画杂志《Preview》了解到，Konami很可能将于今年秋季在Wii上推出恶魔城的家用机最新作，这件事一传十十传百，立刻引起了越来越多玩家的关注。

这本漫画杂志中提到，该杂志将在今年秋季推出一本根据PS2平台《恶魔城 暗黑的诅咒》为蓝本绘制的漫画作品，以对应在同一时期在任天堂Wii和NDS上推出的《恶魔城》新作。由于NDS版的系列新作《恶魔城 被夺走的刻印》（美版副标题：圣教密令）已经在近期正式公开，因此Wii平台推出新作的可能性也是十分大的。不过，对于熟知这个系列的玩家来说，有一点应该清楚：之前曾经两度在PS2上推出的系列前作均是以3D的方式来演绎的。因此登陆Wii平台的新作极有可能采用同样的表现手段。此外，如何巧妙运用双节棍遥控器的体感操作方式也将会是游戏开发过程中的一个难题。

### 忍者见参，天诛降临！

近日，国外多家知名游戏媒体纷纷报道了有着“立体忍者活剧”之称的动作游戏名作《天诛4》的相关内容。众所周知，这个系列的最大特点就在于类似于《潜龙谍影》的潜入元素，玩家在游戏中只能采用策略进行暗杀，而不能一味地强攻。






不过，相比新作本身推出的意义而言，这款作品的最大看点还在于游戏是基于Wii平台而开发的。以往游戏中力丸和彩女的各种忍术只需要玩家动动手指按下按键就可以搞定，而这一次势必会运用到Wii的体感操作机能。我们可以想像，不论是攀缘还是对毫无警觉的敌人一击必杀，都需要玩家以娴熟的连贯动作进行准确地指令输入。虽然看上去颇有难度，但凭借自己一气呵成式的动作来干掉敌人，完成任务之后的成就感自然是相当高的。

## WiiWare热线

### 最强银星将棋



| | |
|---|---|
| 开发商 | EA |
| 游戏类型 | 桌面棋牌 |
| 所需点数 | 500 |
| 游戏人数 | 1～2人 |

将棋是日本的一种传统棋类，对于喜欢将棋的朋友来说，这款自然是绝佳的选择了。游戏本身为玩家提供了多个级别和段位的难度选择，不论是将棋高手还是刚刚接触不久的新手，都能够找到适合自己的难度进行挑战。游戏中还贴心地为玩家准备了棋谱保存的功能，最多可以保存十个棋谱。

### TV Show King



| | |
|---|---|
| 开发商 | Gameloft |
| 游戏类型 | 益智 |
| 所需点数 | 1000 |
| 游戏人数 | 1～4人 |

经常观看综艺娱乐节目的玩家对这种游戏的形式不会觉得陌生。没错，在这款游戏中，玩家需要开动自己的脑筋进行机智抢答，可以说是特别考验玩家知识面的。游戏中收录了超过3000条以上的搞怪问题，绝对可以满足玩家的抢答欲望。当然，对于国内的玩家来说，语言关也是十分重要的。如果你认为自己够博学，并且拥有较高的日语水平，那么不妨下载这个游戏试试看。

## Wii八卦箩筐

### 以假乱真！逗趣的疯兔玩偶

还记得上期栏目中提到的那只由读者手工制作的疯兔玩偶吗？这一回我们一口气放出四个，而且不论做工还是对角色的还原度都绝对是最强的！强，实在是太强了！不论从哪个角度上来看，这几个玩偶与游戏中出现的那群长耳朵家伙的差别已经相差无几，而且表情还相当生动。说真的，我也真想买下这么几个疯兔的玩偶，将它们一字排开摆在办公桌前，心情不好的时候随便捏上那么几下，肯定能放松下来。

哼，我看你现在是满脑子都是疯兔了，干脆，下次换小编形象的时候，你就脱下那套高达盔甲吧。搞两个长耳朵往脑袋上那么一扣就行了。

你当我是兔女郎啊！



▲不用说，这个肯定是山姆·菲舍尔兔了，居然还带上了夜视镜，不过还是一如既往地猥琐。



▲造型最原始的疯兔，这个角度看起来还带有那么一点儿天真的傻劲儿。



■波斯王子兔，头上缠着块破布条装酷，还蛮像那么回事儿的。

▼居然还可以将帽子掀起来，这下倒好，红眼睛露出来了，猥琐的表情一览无遗。



■好一只刺客兔，小样儿的，你以为遮住眼睛我就不认识你啦？






栏目主持 火云

最前端游戏文化资讯，最炫丽数码娱乐生活
为您带来您所想知道的关于PS3的一切



我们的专页又有新栏目开张了，“神机百科”主要目的就是要为各位读者介绍PS3主机硬件或软件上的基本常识。相信不少玩家会在《MGS4》发售期间购入PS3，所以本期的“神机百科”中，我们就为各位玩家带来购买主机时应该注意的问题。最近游戏业界最为风光的游戏非《MGS4》莫属了，这款全世界媒体一致叫好的游戏不会让苦苦等待了多年的玩家失望。Konami对本作的宣传也不余遗力，制作人小岛秀夫也正在全世界巡回签名预售，我们在伦敦的读者就有幸参加了预售活动，而他也很乐意同大家分享这激动的一刻。

# 《MGS4》预售 小岛秀夫伦敦签名会直击

文：木木竖竖竖

5月底从一朋友那儿得知6月2日小岛秀夫会来伦敦出席《MGS4》预售签名会，真是难得的机会。游戏龄稍微长一些的玩家都会对《MGS》抱有很深的感情，如果能在4代终结作发售之际见到小岛本人，得到他的签名，那是每个《MGS》粉丝都会有的愿望吧。

怀着这个愿望我几乎一宿没睡，一大早6点不到就冲出了家门。灰蒙蒙的阴雨天气遮盖住了准备日出的太阳，一路上我心里就在想，该不会去到那儿已经挤满了人吧。签名的名额只有300个，哪怕我是第300个到场的也好啊。在火车上我不停地扫视身边的人，看见几个拿着掌机的年轻人，他们或许也是去见小岛的，下火车的时候，我要跑得比他们快。

来到伦敦市区最热闹的牛津街，签名会的地点就在英国最大的音像连锁店HMV里。店门口大门紧闭，一个人影都没有。正当我庆幸自己来得够早的时候，门上贴着一张告示却给我当头一泼冷水：参加签名会的请到后巷排队。

快步跑到后巷，我一下子腿都软了。这里已经排了一条长长的人龙，一直到巷尾的转角还在继续。似乎所有人都看在着我，心里可能在想：又来了个粉丝。我定了定神，鼓起勇气走进巷子，一边走一边心里数着人数。10个，20个……转角过去，最后数到150个左右，我到了龙尾，二话不说，立马闪入排队，心里窃喜。

排在我前边的是个黑人哥们，他很热情地回头和我聊了起来。这人是个铁杆《MGS》粉丝，冒着缺席期末考试的危险来见小岛，书包里装着所有《MGS》游戏。他非常激动地告诉我，3年前《MGS3》发售的时候他也来过，但是没要到小岛的签名，这次一定要补上。仔细看了一下，来排队的粉丝真是花样繁多，什么肤色的都有，年龄从中学生到40岁的，还有不少女性。大家只有一个话题，就是不停地聊自己和《MGS》的感情，回忆系列里最让人难忘的片断，猜测4代的剧情等等。更有玩家带来了自己珍藏的《MGS》手办让大家欣赏，让人感动的是很多人的手机铃声都是《MGS》里通讯器的呼叫声。最后得赞一下英国人的公共素质，排了这么长的队，没有任何保安人员，也没有一个人插队，大家都非常自觉。




站着等了大约3个小时，看见一些商店的工作人员出来了，开始安排入场。同时现场出现了两个Konami的工作人员，拿着摄像机拍摄采访玩家，大家都欢呼起来。我也在镜头面前举着手喊了几句，不知道以后会不会被放入特典影像里。

随着队伍慢慢移动，我顺利入场了，需要付5英镑作为游戏预定金，同时获得一张《MGS4》游戏封面，一会儿小岛秀夫将会在这个封面上签名。这时候一大半的店铺已经用封条围了起来，幸运入场的300人面对着店内的大屏幕和舞台，等待着小岛上场。

差不多到时候了，大屏幕上出现了《MGS4》标志，司仪上场，玩家的情绪开始高涨，大家欢呼着，举着手中的《MGS4》游戏封面喊：“KOJIMA！KOJIMA！KOJIMA！”呼声甚至盖过了司仪说话的声音。在一片呼声中小岛从商店侧面的一个门里走了出来，走上舞台向玩家们挥手致意。和小岛一起上场的还有《MGS4》艺术指导新川洋司和游戏里内奥米・亨特（Naomi Hunter）的扮演者菊地由美。

在简单地打招呼之后，小岛等人随即坐下开始签名。商店保安开始让玩家一批5个上去，大家都按耐不住心里的激动，希望早一点走上舞台和小岛握手。

我还是蛮幸运的，大概10分钟后，我就走上了舞台，在我面前的是新川，他接过我手里的游戏封套，和我握手，然后迅速在左上角签了名，同时还快速画了一个我的简易肖像，让我很是惊喜，也佩服这位《MGS》大画师的功力。他写完之后就把封套给了旁边的小岛，我走到小岛面前，一时不知道该说什么做什么。当一个你崇拜和敬仰了许久的人突然就这么坐在你面前的时候，我想每个人都会不知所措的。小岛很大方，伸出手来和我握手，便在封套右下角签了名字。这个时候我才缓过神来，镇定了自己，用流利的日语对小岛说：“小岛先生，我很喜欢你的游戏，请你继续加油。”（俺练习好久了）小岛用招牌的大笑回应：“阿里卡多（谢谢）。”我拿出手机想拍他一张照片，他也挺起了胸膛，可惜就在这关键时刻上他竟然眨了眨眼。我的手机也很不争气地拍了下来，成为我最大的遗憾。站在由美小姐面前仔细看了看她，真是个漂亮的女人，相当有气质。她签了名之后也主动和我握手，手感细腻。非常期待她在游戏里的表演。

由于保安不停地催赶，我只好下台了。拿着签名的游戏封面冲出商店，站在门口仔细端详，心里有无限的喜悦。我作为一个《MGS》的老玩家，这可以说是一份最好的礼物，值得永久珍藏的礼物。



▲新川洋司给我签名，还给我画了一个漫画素描。

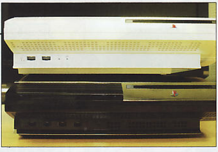


▲小岛秀夫就在前面，大家都举起相机一阵猛拍。

**Qore 登场**

前不久SCE公布推出项目名为Qore的PSN付费下载内容。玩家可以采取每月支付2.99美元或包年24.99美元（13集）来订阅。Qore内容的涵盖游戏制作内幕、游戏新闻、开发者访谈、游戏深度报道等，当然这些都是高清的。

## 主机



▲上为 40GB 版，下为 60GB 版。

**Q：该选择什么样的主机？**

**A：**PS3 主机型号很多，最直观的是按硬盘区分，其中功能被削减最多的 20GB 版本现已经停产，最完整的 60GB 版和 80GB 版本因为价格高昂现也比较少人问津，目前市面上最热门的还是最新推出的 40GB 版主机，价格大约在 2800 左右，价位较合理，这种版本较 60GB、80GB 版功能上只少了不是很重要的读卡槽和 PS2 兼容功能。至于硬盘容量问题，因为可以手动更换大容量硬盘，购买时大都不需要太注重这点。另外大家还必须留意不同地区主机的问题，如不是钟情于 XX 限定版或是日版机器的话，建议大家选购港版，虽然在 XMB 下系统语言都可以设置成中文，但还是有部分游戏的语言会因地区版本的不同进行强行限制。下面附一张简单的港版 PS3 主机各型号规格区分表。

| 型号 | 40GB 款式 | 60GB 款式 | 80GB 款式 |
|---|---|---|---|
| 硬盘 | 40GB | 60GB | 80GB |
| USB2.0 | ×2 | ×4 | ×4 |
| MS 记忆棒 /SD 卡 /CF 卡读卡槽 | 无 | 有 | 有 |
| 网络（有线 / 无线） | 支持 | 支持 | 支持 |
| 蓝牙 2.0 | 支持 | 支持 | 支持 |
| HDMI 输出端子 | ×1 | ×1 | ×1 |
| AV 多重输出端子 | ×1 | ×1 | ×1 |
| 光纤数码输出端子 | ×1 | ×1 | ×1 |
| 兼容 PS 游戏 | 兼容 | 兼容 | 兼容 |
| 兼容 PS2 游戏 | 不兼容 | 兼容 | 兼容 |

**Q：我买的《神秘海域》在其他主机上显示的是中文，为什么我的机上没有中文选项？**



**A：**《神秘海域》游戏中虽自带多国语言，但游戏本身会根据主机版本自动判断适合各个版本的语言选项，可以说是个十分不厚道的设定。只有在港版机或台版机上才能设置中文，如果你购买的是日版机器，那么不论你的系统语言如何设置，游戏中都只能选择日文或英文。这也就是上面推荐大家购买港版机器的原因了。

## 配件

**Q：购机时该选择哪些配件？**

**A：**配件方面主要还是针对大家的不同需要来选购的。通常购机时会选择一条高清视频线，因为自带的是条 AV 线，根本无法让大家真正体验到 PS3 的高清机能。而根据家中电视接口的不同，有 HDMI 输入端口优先选购 HDMI 线，其余的玩家可以选购比较普及的 PS2 色差线，这两种线都可以上到 1080p 的效果，由于色差线传输的是模拟信号，效果会略逊于 HDMI。至于组装线还是原装线的问题，HDMI 由于传输的是数字信号，对线材要求不是太高，问题不大，相反采用模拟信号传输的色差线则对线材比较挑剔。线材好坏价格差异很大，20 元到 350 元不等，如果经济不是很宽裕，可以选购一些质量稍好的高仿线。

推荐选购的另一个配件是六轴振动手柄，价格大约在 330 元左右。目前所有版本主机自带的都是无振动的六轴手柄，必然会令很多游戏临场感大打折扣，如果经济条件允许的话，还是强烈推荐购买振动手柄。至于振动与游戏的关系，谁振谁知道。



▲PS3 原装 1.5 米 HDMI 线，价格在 300 元左右。

## 常见问题

**Q：正确的开关机方法是什么？**

**A：**正确开机方法：打开主机背后的电源开关，电源灯亮后（红色），轻触主机面板上的电源触摸开关或长按手柄上的 PS 按钮，这两种方法都可以打开主机。

正确关机方法：如在游戏中，建议在不读取光盘的时候，按手柄的 PS 按钮，先结束游戏退出到 XMB 画面。在 XMB 画面，长按主机面板上的电源触摸开关或长按 PS 按钮选择“切断主机的电源”，直到听到“嘀”的声音后，主机就会自动进入关机程序，等待几秒钟，有时稍长，待面板上的绿灯转换为红灯后，再关闭主机背后的电源开关。

**Q：PS3 的电源可以直插 220V 电源吗？**

**A：**这点请放心，和 PSP 的电源一样，目前所有版本的 PS3 电源都支持 100V ～ 240V 的电压输入，不论两插还是三插，都可以直插国内 220V 电源。

**Q：我在店里试机时主机一切正常，回家后开机发现黑屏是怎么回事？**

**A：**这是由于 HDMI 和其他视频输出模式不同引起的，一定是你在试机时店里用的和你家中的电视采用了不同的视频输出模式，不用担心，长按主机面板上的电源触摸开关开机，直到屏幕上出现画面，这时主机就会自动变更到适合的视频输出模式。

## 神机大事记 InfoStation

●本期的“神机大事记”火云打算换一个方式告诉各位读者这两周之内 PS3 上又发生了一些什么事情值得我们关注。《MGS4》是近期新闻的焦点，官方为本作做宣传的方式也是史无前例。游戏中搭载 ipod、手机等各种广告层出不穷，就连出现在游戏中的女优也在发布会中频频露脸，当红魔术师的现场把游戏中斯内克的头带拿到手中的表演等等，即使平时对游戏不怎么关注的普通大众，恐怕也会对本作产生兴趣。这不光是 Konami 的一次赌注，也是 PS3 的一次赌注，从目前的形式来看，本作没有理由卖得不好。与铺天盖地的广告攻势相反的是，Konami 对待媒体却没有那么和善了，官方禁止那些提前玩到《MGS4》的媒体编辑在评测或感想中透露过多关键内容或是对某些敏感话题发表看法。



●前不久 SCE 日版宣布，日本国内的 PSN 注册用户量已经突破了 100 万大关，除此之外官方还宣布 PSN 日服的注册用户月平均数量为 40 万左右。自从 2006 年 11 月 11 日正式上线以来，PSN 日服用户已经累计下载了 1700 万以上的各种娱乐内容，到目前为止 PSN 提供的可下载内容总数也超过了 1500 项。从目前 PSN 发展的态势来看，成绩还是比较喜人的，除了日本之外，SCE 欧洲的日子过得也算滋润。不过要想扭转局势，HOME 这个重要的砝码也不能被忽视，SCE 还是赶快加紧测试速度吧，别再延期了。

●呼声甚高的在游戏中呼出 XMB 的功能终于有些眉目了，这次的消息貌似比较靠谱：来自业内的最新消息显示，这一新功能有望与下一次 PS3 系统升级，也就是 2.40 版新固件一起推出。据称，2.40 版固件除了游戏内 XMB 功能以外，还包括全球好友列表和游戏内信息提示等新要素。按照 PS3 更新固件的速度来看，这条消息是否真实，很快就能被证实。



●喜欢 PlayStation Eye 的玩家有福了，SCE 日本公布将于 7 月 24 日发售这款摄像头的套装，套装中将附送一款专用软件。通过这个包含着六款主题的专用软件，可以让玩家充分感受的 PlayStation Eye 的功能及其娱乐性。重点来了，这样一款套装的价格是 5000 日元（人民币 350 元左右），比一个普通的 PS3 游戏还要便宜不少，喜欢与其他玩家交流的读者可以考虑出手了。

**欢迎来到非洲**

一直都犹抱琵琶的《非洲》终于公布了发售日，今年 8 月 28 日玩家就能够一睹这款“拍照”游戏了。从目前公布的画面看来本作略有缩水，不过对大自然感兴趣的玩家来说还是值得一试的。

文 卡伦

# Clannad 最温馨感人的校园与家庭生活



“Clannad”的意思为家族，这是本作最为核心的主题。故事讲述了一个曾经厌恶校园、逃避家庭的高三学生冈崎朋也，在光坂高中遇到了几个女生后发生的各种事情。这些角色每个人都有属于自己的一段故事，通过与她们的接触和交往，朋也渐渐地认识到了很多事情。古河渚梦想创建演剧部的执着；一之濑琴美对已故父母的愧疚；伊吹风子无论如何都想传达给姐姐的祝福；藤林杏的刀子嘴豆腐心……这些都在朋也的心中留下了难以磨灭的烙印，同样也给玩家带来了深深的感动。



借着《Clanned》在PSP推出了游戏的时机，本期我们为大家带来了关于《Clanned》的全面介绍，除了关于TV动画、广播剧、剧场版的信息之外，还有游戏的攻略要点，喜欢此类风格的玩家赶紧锁定吧！

## TV动画

《Clannad》的TV版动画从2007年的10月开始上映，本篇一共22话，另有1话番外篇。按照惯例，Key社仍然把TV版动画制作交由了京都动画来负责。凭借石原立也以及池田和美这对王牌组合的亲自压阵，加上之前《AIR》和《Kanon》积累下来的经验，《Clannad》一经播出便好评不断，理所当然地成为了07年最具人气的动画之一。剧中的吉祥物“团子”也因此一时红透了半边天。



要说动画最大的亮点，那当然是清新的画风以及漂亮得令人爱不释手的人设了。Key社创造出的充满个性的角色经过京都动画的润色，简直可爱到了极点，让人不得不佩服制作人在刻画人物方面的超强功力。本作的另一个特点是细节把握得非常好，各个人物的一些小动作被表现得非常生动与自然，就仿佛活生生地站在你的面前。这些让人无法免疫的萌点也让《Clannad》中的角色成为了大家争相追捧的动漫人物。

动画中声优们的精彩演出同样不容错过，撇开桑岛法子、绿川光、井上喜久子这些老牌声优不谈，新生代的中原麻衣，野中蓝包括客串的田村ゆかり和雪野五月的表演也非常抢眼。另外动画还请来了阪口大助这位“吐槽界”的新星为春原阳平这个倒霉的活宝配音，使得作品增添了很多搞笑的元素。



TV动画版虽然已经完结，但《Clannad》的故事却没有结束，因为内容长度的原因，TV版只讲述了学园中发生的事情，最终话里的预告也直接表明了After story动画版的存在。按目前的人气来看，本作第二季的播出只是个时间问题，FANS需要做的就只是耐心地等待而已。

## 广播剧

在动画取得初步成功后，制作公司便马不停蹄地加紧了广播剧的发售。到目前为止，《Clannad》总共发售了5部角色广播剧，另有4卷的原创广播剧《在被光守护的坡道上》。广播剧通过声优的演出来对动画进行了一个扩充与补充，这里面有的是根据连载改编，有的是重新撰写剧本，其中还不乏一些风趣夸张的小故事，FANS是绝对不可以错过的。




## 剧场版

本作的剧场版要先于TV动画播出，国内的动漫迷可能很多人都是看完动画之后才去看剧场版的，直到今年3月DVD发售之后，原本并不被看好的本片才算正式被FANS所接受。

| | |
|---|---|
| 制作公司 | 东映动画 |
| 导演 | 出崎统 |
| 上映时间 | 2007年9月15日 |
| DVD发售时间 | 2008年3月7日 |

剧场版的故事情节还算是比较完整的，既包含了朋也和渚在学校中经历的事情，也详细地记录了两人从建立家庭一直到渚生下汐后病逝这段时间内所发生的一切。尤其是片中一度失去生活信心的朋也最后终于找回作为父亲对女儿应有的关爱这段情节，实在是让人不禁为之动容。




不少人对剧场版不感冒是因为无法接受其与动画版的人设差异，毕竟东映和京都的作品风格还是有比较大的区别的。但反过来说，剧场版说到底也是一部电影，喜欢原作的FANS大可不必拘泥于画风的差别，因为电影的表现手法和TV版要求不同，而且剧场版的故事也更为浓缩和完整。客观地说，《Clannad》的这部剧场版还是非常优秀的，值得推荐给大家。

## 游戏体验

在众多FANS的期待下，《Clannad》游戏的PSP版总算于六一前夕和我们见面了。作为Key社的三大催泪弹，《AIR》和《Kanon》之前都已经在PSP平台上发售，只有《Clannad》的改编游戏在TV动画完结后的两个月才姗姗来迟，想必很多人早已等不及了，毕竟因为原作感人的剧情再加上剧场版和TV动画的热播，本作早已名声在外。那些没有看完动画或者仍未过足瘾的玩家还在等什么呢？马上来体验一下吧！

### 游戏存在的重要性

去年十月的秋季新番中，《Clannad》以其超高的素质成为了动漫迷们追捧的焦点，相信很多人就是从那个时候认识本作的。不过，相对于早前发售的PC原作来说，共23话的TV动画并没能交待出完整的剧情，部分角色也是只进行了简略的描写，甚至还会让人觉得不如《AIR》和《Kanon》的动画版来得感人。其实不然，原作的剧情总体来说还是非常深邃的，要想对《Clannad》的故事有一个完整的认识的玩家，目前也只有通过游戏来了解了。






| Clannad | Prototype | 文字冒险 |
|---|---|---|
| PSP Clannad | | 日版 |
| 2008年5月29日 | 1人 | 5800日元 |
| 无对应周边 | | 对应玩家年龄：15岁以上 |

## PSP版的独特之处

首先，游戏采用了和PC版一样的全语音流程，剧情和画面没有任何缩水，因此本作的容量也达到了罕见的两张UMD。厚道的双碟使得游戏的内容异常丰富，不但包含了学院篇和After Story篇的所有线路的故事，连收录的CG和音乐也一个都不少。除此之外，游戏还提供了记忆棒安装的选项，玩家可以通过将游戏的背景音乐安装在记忆棒的方法来提升读盘速度，使得游戏运行更加流畅。同样，对于喜爱游戏中的那些精美图片的玩家，本作和之前的《AIR》一样，也支持将游戏中的画面随时保存下来并用做壁纸。




## 游戏的流程

本作采用的是传统的文字冒险游戏的进行方式，整体分为学园篇和After story两部分。学园篇剧情和动画版基本相似，玩家可以通过对话来选择不同角色的路线，因为内容重复比较多，这里就不一一赘言，下面重点提一下After story的部分注意点。

After story讲的是动画版之后的故事，是剧情中的最精华部分。校园生活之后，朋也和渚最终走到了一起，他们成为了夫妻并诞下了汐，也就是动画中幻想世界里的那个小女孩，后来由于渚的去世，一蹶不振的朋也就再也没怎么过问她，这也是缺少家人关爱的汐一直内心倍感寂寞的原因。


▲朋也和渚在女儿出生后感到莫大的幸福。

## 攻略与注意要点

和PC版一样，进入After story需要在学园篇收集齐8个角色的光玉，其中第8颗光玉会在幸村老师路线中的4月29号消失。完成以上步骤后，玩家就能在达成学园篇的渚路线时进入After Story了。

建议大家在进入After story之前保留一个存档，因为想达成完美结局必须要完成三次After story才能将剩下的早苗、公子、直幸、芳也、秋生以及之前消失的光玉全部收集完毕。


□汐从小就经常被父母托付给其他人。

第一次进入After story时依次选择以下分支："ダメじゃなくて无理"→"好き"→"正直に答える"→"歌う"→"さらに继きを讯く"→"明后日まで待って、一绪にいく"→"………"→"堪える"→"后ろから抱きつく"→"邪魔になるだろうから、このままでいる"→"いらない"→"そろそろ止める"→"协力する"→"见に行く"，这样就能进入汐的结局并完成除秋生以外的所有人物的光玉收集。


□渚一直到去世时都有大家陪在身边。

第二次重新开始After story只要从头依次选择："仕方がない……"→"オッサンのこと"→"おはよう"→"と返す"便能完成渚的父亲古河秋生的路线。此时所有13颗光玉已经全部入手，玩家再次进入After story的时候只要大致按照第一次的对话顺序进行选择就可以迎来古河渚的True End了，这也是游戏的真正结局。


□汐终于回到了自己爸爸的怀抱中。

返回标题画面时汐会出现在画面中，不过即使这样还不算完，重新开始游戏玩家还能发现一些隐藏要素，而且部分CG图片也必须在此时才可以得到，这样才能达成CG收集率的100%。

# 电影前线 MOVIE ZONE

本栏目内容均可在光盘里欣赏

## 《刺客联盟》 Wanted

上映日期 2008年6月27日（美国）

讨厌的老板、如同鸡肋的女友，对于苏格兰青年威斯来说，生活充满着无聊与无奈，直到某一天，他突然发现自己被谋杀的父亲居然是名杀手。一个神秘的女人也突然闯入了他的生活之中，并将他带入了一个神秘组织里，打算将他训练成一名更加优秀的杀手，但是，威斯发现一切似乎并不像表面那么单纯……




## 《新·地心游记》

Journey to the Center of the Earth 3D

上映日期 2008年7月11日（美国）

尽管早在很多年前，由凡尔纳撰写的《地心游记》就被屡次搬上银幕，其中1959年的版本更是曾获得3项奥斯卡提名，但是在电影技术飞速发展的现在，新线决定再度将这款人尽皆知的描述了地心奇妙历程的科幻小说拍摄成电影，而这次的卖点和之前大为不同，本片将是一部拥有能让观众身临其境立体画面的电影，也是至今为止投资最大的立体电影。






# 近期关注 FOCUSING

## Anime 动画 《空之境界 剧场版》 the Garden of sinners

DVD发售日期 2008年5月21日（第1章）2008年6月25日（第2章）

近年来最有人气的轻小说之一《空之境界》的剧场版绝对是ACG爱好者不可错过的作品，这部与Type-Moon的同人游戏《月姬》有着共通世界观的作品一经推出就大受好评，积攒了大量人气。自从新海诚的《秒速5厘米》开创了剧场版动画连载的先河以后，它也以一种前无古人，后无来者的形式开始了公映——小说全七章完全剧场版化，并按照小说的顺序《俯瞰风景》、《杀人考察》、《痛觉残留》、《伽蓝之洞》、《矛盾螺旋》、《忘却录音》、《杀人考察（后）》依次公开。从2008年5月21日发售第1章DVD开始，之后的作品也会陆续推出，爱好者值得收藏。




类型 奇幻

## Moive 电影 《纳尼亚传奇2 凯斯宾王子》

The Chronicles of Narnia: Prince Caspian

类型 奇幻、冒险 上映日期 2008年6月6日（中国）




自前几年开始燃烧的奇幻题材狂潮直到现在仍旧余波未尽，在神奇的魔衣橱将兄妹四人带入神秘王国纳尼亚之后的一年，长大了少许的他们再度回到了纳尼亚王国，但是故地重游的他们惊讶地发现，人类世界短短的一年之间，神奇的纳尼亚世界居然已经历经了一千三百多年的沧桑。四个少年曾经在狮王的帮助下建立的和平王国已经消失得无影无踪，凶狠残暴的敌人成为了纳尼亚的主宰……好在正直勇敢的凯斯宾王子吹响了魔法号角，誓与敌人奋战到底，为纳尼亚王国重新找回昔日的平静与美丽。据称本作比起前作更加好看，由《指环王》和《哈利·波特》原班人马打造的华丽场景与造型也是一场视觉盛宴。



## Moive 电影 《灭顶之灾》 The Happening

类型 灾难、剧情、科幻 上映日期 2008年6月13日（美国）




作为暑期备受关注的新片之一，本片讲述了在全球自然环境危机正严重威胁人类生存的背景下，一家人努力求生的故事。一切都发生得非常突然，没有征兆、没有预警，散布速度之快更是让人无法提防，几乎是转瞬之间，可怕的毒气就遍布了美国主要城市的各个角落，完全摧毁了人类在行为上的自控能力，人类不再具备逃避危险和伤害的本能，失去了自我保护的能力，生命转瞬即逝，这将是一场灭顶之灾……与《天兆》、《独立日》有着相同的科幻风格的本作将如何为观众描述这个立意颇有新意的故事，不妨让我们用自己的眼睛体验。

# 编辑推荐 EDITOR'S CHOICE

## Moive 电影 《朱诺》 Juno

上映日期 2007年12月5日（美国）



朱诺(Juno)是本片的女主角，在与男友的一次偷尝禁果后发现不幸"中标"，面对青春的冲动与无知最终酿成的苦果，本片的故事就从这里展开。

虽然"少女怀孕"并不是一个什么轻松的话题，但本片并没有沦入盲传说教的俗套里面，反而以一种舒缓而平静的态度带给人温柔的亲切感。影片以朱诺的意外怀孕和领养夫妇之间的感情分歧为影片的主要两个矛盾冲突，通过两者的对比将影片的主题定位在"成长的意义"上，可以说是一部相当内涵的电影。




类型 剧情、喜剧

影片中扮演朱诺的加拿大籍演员艾伦·佩姬(Ellen Page)以几乎完美的演技诠释了朱诺这个角色。而本片的编剧迪亚波罗·科蒂(Diablo Cody)之前曾做过脱衣舞娘。前者在今年的MTV电影大奖上荣获最佳女主角，奥斯卡亦获得提名；后者则在奥斯卡上击败众多老牌编剧而获得最佳原创剧本的殊荣。小制作的本片在美国仅仅上映了一周票房还不到百万，但IMDB上高达8.5的观众评分（评分人数9万以上）也足以证明本片的价值所在。

# 游戏立方 GAME3

Vol. 149

栏目主持 ACE飞行员 Email Game3@ucg.com.cn

5日左右推出的众多游戏连番"摧残"着我们心爱的主机，每一台主机上都有自己独占的重量级作品，而且这些游戏与主机的风格相得益彰。《忍龙Ⅱ》的热血硬派是喜欢挑战的动作达人的不二之选；《MGS4》更是赢得了系列史上的最高评价，无论你是否是一个《MGS》饭都不能错过；《风来的西林3》这个"《不可思议的迷宫》系列"的最新作将以极高的完成度谋杀玩家的时间，各位玩家在打机之余别忘了让主机适当休息，也休息一下你的眼睛。除了游戏让我们应接不暇之外，业界也不断爆出猛料，板垣半信在游戏发售当日突然辞职让不少玩家大跌眼镜，而另一方小岛秀夫的世界巡回签名秀风风火火地进行着，热闹程度堪比娱乐圈呀。其实，游戏不也正是一种娱乐方式吗？

## 多边共享区 ENTER THE GAME

### 史上最贵高达水墨画

levelup.cn 提供



对于高达FANS来说，各种高达的挂画可以说是再熟悉不过了，然而下面这幅高达的水墨画恐怕见过的人并不算多。这幅名为"RX-78-2歌舞伎2005版"的高达水墨画，前不久在香港克里斯蒂拍卖行刚刚以480万港币（约合60万美元）的天价被拍走。

这幅将带有未来科幻色彩的机器人与传统水墨画艺术相结合的作品，其作者是一位名叫Hisashi的日本画家。据他介绍，日本有无数高达FANS，他们对于高达的热情是无与伦比的，因此他决定在尽量保持高达原貌的基础上，强调现代与古典艺术形式的结合，而画的主题也旨在表现高达所体现出的武士道哲学。

### 鬪劇'08 SUPER BATTLE OPERA THE 6th ARCADIA CUP TOURNAMENT

游天堂提供

进入到了6月，08斗剧中国大陆地区的代表选拔赛已经到了高潮部分。各项目代表依次产生，每个代表身后都有无数的中国玩家在倾力支持。这次来到了西宫游戏，西宫游戏位于上海沪西工人文化宫，是无数女孩子买衣淘宝的圣地，在上海非常知名。本次比赛的项目也和女孩子紧密相连，是拥有超人气的全女性角色新锐2D格斗游戏"《阿尔卡纳之心Ⅱ》"和已经25周年的最男人漫画2D格斗游戏《北斗神拳》。经过一轮轮的较量，"《阿尔卡纳之心Ⅱ》出线代表——奶王，《北斗神拳》两位出线代表——K9999、王欣，分别赢得了赴日本参加斗剧总决赛的名额。希望他们能打出水准，为中国玩家争光！



▲《阿尔卡纳之心Ⅱ》代表奶王。





▲《北斗神拳》代表K9999。



▲《北斗神拳》代表王欣。

### ARC特讯 朱红之王







关注过我们杂志之前报道的玩家一定会对本作有很深的印象，因为这是在家用中领域中鼎鼎大名的Square Enix所推出的一款街机卡片游戏。喜欢《最终幻想》的玩家首先被吸引到的肯定是游戏中那些精美的卡片设定，因为这些卡片中有很大部分都是出自曾担当过《最终幻想》画师之手，当然，你还会在本作的画师名单中看到许多著名画师。

下面就让我们一同来见识一下这款街机游戏究竟是怎么个玩法。①就是游戏的显示画面，当玩家操作卡片进行对战时，屏幕中将会演示极其华丽的动画。②NESYS卡插孔，玩家必须将NESYS卡插入才能开始游戏。③使魔卡排出口。游戏结束后，这个口中将会弹出一张使魔卡。④决定/技能键。玩家在游戏中确定或在战斗中使用特殊技的按键。⑤取消或使用召唤仪式。⑥控制光标或同伴的移动。⑦玩家可以在此移动自己的卡片，玩家和使魔的状态也会显示出来。⑧开始键。投入硬币和插入NESYS卡后，按改键开始游戏。⑨改键用来固定或解除使魔的特殊技。

### 魔术变到老蛇头上了！

多边形提供



日本著名魔术表演大师Cyril一直以来都以出神入化的表演手法吸引着观众，他比较知名的几次表演包括"空手变白银"、"隔空偷汉堡"等。而在PS3大作《潜龙谍影4 爱国者之枪》发售前夕，Cyril又来到了游戏宣传现场，他这次又要为我们表演什么绝技呢？

这真是令人目瞪口呆的表演！Cyril的表演技巧的确令人惊艳。不过聪明的读者应该已经看出来了，这次表演不过是《MGS4》前期宣传活动中的一波罢了，这次游戏的广告宣传工作真是不遗余力，想必游戏也应该能如愿大卖吧！

②Cyril来到宣传现场，表示自己是《MGS》的粉丝。
③这次魔术难道要直接从电视屏幕上开始表演？
④神奇的魔术手开始给屏幕中的斯内克解开头带。
⑦这……这怎么回事？头带从屏幕上拉出来了！
⑧太不可思议了，难以置信的画面就出现在眼前！
⑩表演完毕，原本在斯内克头上的头带被取下来了！

游戏立方 多边共享区

卡伦提供

# 田中理惠的猎人节目



▲录制该节目时的照片。



日本的声优们喜欢玩《怪物猎人》早已不是秘密，趁着工作的间隙中拿起PSP拉上好友完成几个任务，是她们经常选择的娱乐方式。植田佳奈、小清水亚美、平野绫、伊藤静、渡边明乃、中原麻衣等等都是声优猎人工会的坚定成员。这不，趁着《MHP2G》势头正旺的时候，人气颇高的声优田中理惠也开始行动起来了。

这档名为《理惠理惠的3分钟料理》的网络广播节目由田中理惠来主持，主要为各位猎人们解答游戏中遇到的问题，并且分享一些大家狩猎时发生的趣事。目前该节目已于5月8日在“日本mu-com”上开始每周四放送，喜欢田中理惠的猎人们可以编写名为“モンハン3分クッキング”的邮件，连同自己的个人信息一起发送到“mc@allnightnippon.com”，说不定已经达到猎人等级HR9的田中理惠能帮助你解决烦恼哦！

本期博客




# 剧透的烦恼

多边形 发表于
2008.7A(总第205期)

## · 写在前面 ·
FOREWORD

为什么突然想谈这个话题？这是事出有因的。

写下这些文字的时候，离《MGS4》发售大概还有一周左右。作为坚定的"剧情派"的我和Gouki最担心的一件事，就是被剧透。尤其是《MGS4》这样以剧情为卖点的游戏，如果不幸在你玩到游戏之前被告知结局，那么整个游戏的乐趣至少打个对折。正好《MGS4》在网上被几个渠道灵通者提前拿到了，不断在网上放出例如"超多剧情截图，最终结局令人震撼"的帖子，所以我和Gouki那几天一不敢开聊天工具，二不敢上任何游戏论坛，生怕无意中看到不该看的，听到不该听的，甚至我们俩都不敢在人太多的地方，万一哪个同事无意中嘴巴没管住，那才真是欲哭无泪。

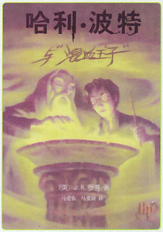
## 文化

剧透从何源起，现在已经不可考。据说最早是在戏剧流行的时候，贵族之间聊天会不经意搞出个剧透，不过那毕竟属于小范围。后来这个范围扩大到了小说的范围，有人阅读速度快，往往就迫不及待告诉那些读得慢的，这也是剧透的一种。

剧透最早引出事故的，是在1977年5月25日，那天是《星球大战》上映的日子，有人曾在电影院前高举着牌子，上书："黑武士是卢克的爸爸，他后来死了。"不过这个举牌子的人后来的下场是怎么样的，现在已经不得而知，但据说当时曾引发不小的骚乱。以上是道听途说，真实性不做保证。

国内也有过类似的例子，也同样是那个年代，《上海滩》在国内热映的时候，最后两集在1980年大年三十前夜播放——那时黑白电视机都不算普及，更别提春节联欢晚会了，一般是街坊四邻到某个有电视的人家去聚众观看——然后有人拿着居委会的喇叭在街道里喊着类似"放鞭炮要注意安全"之类的宣传口号，突然从喇叭里冒出一句"许文强一出门就被乱枪打死了！"，你可以想像那该引起多么大的众怒。不过这也是道听途说。

这里倒是有个真的，基本可以算是把剧透这种行为进化为了一种文化。罗琳的《哈利·波特与混血王子》出版的时候，《纽约时报》采访她的那一版，用非常醒目的大字在该版注明警告，翻译过来就是：内有严重剧透，慎入！




## 博弈

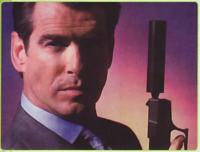
什么会有剧透？

剧透的对象，一般来说都是小说电影这样的文化产品。这些文化产品的生产者需要靠这些文化产品的内容信息来获取利益，当公众对这种信息的欲望越强烈的时候，他们也就越容易赚到钱，所以为了实现甚至是最大化这种利益，对这种信息的保护便成为重中之重。因此，你便不难理解，为什么美版《潜龙谍影2》的包装上看不到雷电这个人(稍后发售的日版上有)，为什么《哈利·波特》的出版商在有关邓布利多之死的文本流入市面后勃然大怒。

但哪里有压迫，哪里就有反抗，哪里有严防死守，哪里就有剧透。文化生产商越是将这种信息保守得越严密，就越是能激发公众的获取欲望，而剧透无疑能产生最大的破坏效果。这两者之间的关系是一种"道高一尺魔高一丈"的互动关系，最终导致了剧透成为一种文化——虽然是个文化的反角。

被剧透伤害最深的一般是那种推理型小说或电影，这种产品通过设置谜题，在情节展开的过程中，把消费者置身于解谜者的位置，使之欲罢不能。但剧透等于是在这个过程中打开一个缺口，提前透支了消费者的快感，截断了他们的娱乐行为。所以剧透在大环境里，是被所有人抵制的。

当然也有对剧透免疫的文化产品，因为对于这种产品，观众享受的是过程，而不是最终的结果。比如你对《虎胆龙威》的观众说，布鲁斯·威利斯最后赢了，这就毫无效果；人人都知道詹姆士·邦德会在电影的开头和结尾各搞定一个女人，在中间搞定许多男人，所以根本就没有什么可剧透的；或者你非要去跟肚员师说，战神奎托斯最终还是战胜了奥林匹斯众神，你一定会得到他冷漠的回应："这还用你说？"

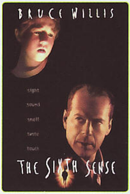


## 事故

关于被剧透，编辑部有过几个有名的段子。一个是当年的Soul，和我一样，他是个美剧爱好者。他被剧透过最惨的一次，就是看《24》的时候。那个时候《24》刚刚播放，在国内还没有很火，Soul看完第一季大半后余兴未了地去泡坛子，没想到入眼的第一个帖子就是"原来妮娜是叛徒！"(剧集中最后一集才揭露这个谜底)，当即把肠子都悔青了，此为事故一。

而纱迦当年被整得最郁闷的一次，则是在他看《第六感》之前。当时他还不知道这个电影，偶尔翻到一个帖子说"原来布鲁斯·威利斯才是死人"，他当时也没在意，因为他根本不知道这电影说的什么。过了些时日，等他几乎把这件事忘了的时候，无意中和朋友一起开始看这部电影，电影看到一半的时候，脑子里突然想起了那个帖子，顿时让整部电影索然无味，此为事故二。

不过以上事故都发生在编辑部以外，编辑部内部倒是还没有发生过什么很严重的剧透事故，玩游戏的人都知道剧情对游戏的重要性，所以大家也都心里有数，互相之间也大都谨小慎微。比如纱迦在做《蓝龙》攻略的时候，我跑过去看，他知道我买了游戏还没玩，立刻喝住我："我马上要打最终BOSS了，你别过来。"而编辑部一条规定就是，在攻略中不允许放与结局有关的画面截图，这也算是一种职业道德吧。




## · 最近发表 ·
LATEST TOPICS

**一叶一菩提，一键一世界**
胜负师发表于2008.6B(总第204期)

**和大家说件事儿**
ACE飞行员发表于2008.5B(总第202期)

**爱情友情提示**
胜负师发表于2008.4B(总第200期)

## · 最近回复 ·
LATEST COMMENTS

**RE：剧透的烦恼**
【2008-6-7 9:15:35 By：纱迦】
记得邪魔天使以前写《星之海洋3》的小说，开头就说这个游戏的故事类似于《黑客帝国》……

**RE：剧透的烦恼**
【2008-6-8 17:37:16 By： 火云】
好吧，我承认我就是爱剧透星人，我曾经给别人介绍《小岛惊魂》时这样说了一句："其实妮可·基德曼才是鬼。"

**RE：剧透的烦恼**
【2008-6-8 10:37:16 By：Gouki】
其实多哥写得比较婉转，我来告诉大家事情的真相吧，我虽然和他是"不剧透星人"的，但同时，也是"如果被剧透就是一定要让别人都知道星人"，现在离拿到《MGS4》大概还有三天，我们能不能守得住？没人知道，下期杂志见分晓。

**RE：剧透的烦恼**
【2008-6-9 15:53:49 By： 多边形】
楼上的，你才是"如果被剧透就是一定要让别人都知道星人"，你们全家都是"如果被剧透就是一定要让别人都知道星人"！




6 月天，孩子的脸，说变就变。最近这段时间全国各地普降暴雨，再加上即将临近的期末考试以及许多人的人生转折点——高考，因此有好几场“天下聚会”被推迟举行了。然而这里有两场雷打不动的聚会，分别在武汉和重庆两地举办。这两场聚会有一个共同特点，它们都是第一次出现在“天下聚会”报道专页中。或许是出于对高考的一种缅怀吧，本次武汉“天下聚会”还起一个比较有创意的主题名称。参加这场聚会的大多是已经走过高考历程的玩家。本场重庆聚会算是该地区的第一次，希望有更多重庆玩家能够加入到“天下聚会”的行列。

**请访问http://juhui.levelup.cn**

如果你有信心举办聚会，如果你还没有参加过聚会，那就赶紧行动吧。你可以发邮件给我 ACE 飞行员，我来为你完成心愿。来信请附上你的简要自我介绍和聚会计划。

天下聚会专用邮箱：lujuhui@vip.163.com

# 武汉NDS众高考BOSS战 N周年纪念聚会

文：PP

| | |
|---|---|
| 聚会时间 | 2008–6–7 |
| 聚会地点 | 民众乐园 KTV |
| 聚会内容 | 达人带你刷级；《FFTA2》装备交换；《动森》联谊：万年不变的《马车》,《俄罗斯》,《炸弹人》比赛…… |


▲来张全家福。我们聚会最大，最靓丽的特点就是参加的 MM 特别多……自豪啊！

做为目前武汉市最大，最早，最具有规模性的 NDS 游戏爱好者群，我们一直本着“游戏就是简单的快乐”的宗旨，我们都相信，来到我们这个大家庭，永远带给大家的都是欢乐和笑容。

刚进入 KTV 包房，还没坐稳，群里的大男生们就迫不及待的掏出心爱的老 N 和小 L，有的一边互相交流游戏心得一边摩拳擦掌准备在即将到来的几场联机比赛中一展拳脚，还有的拿出早已准备好的 PS2 大叫大嚷的冲到电视机前面就要来场实况足球比赛。

我们此次比赛奖品的赞助商就是著名的 UCG 和北通公司，有了这些“大腕”的支持，我们的奖品当然多的让人眼花缭乱，所以本次马里奥赛车的规则比较宽松，总共有 16 个玩家参加比赛，分成 AB 两组，一组 8 人，每组的前四名均可获得奖品及纪念品，这也很好的调动了大家的积极性。A 组参赛的 8 名选手早已是按奈不住，个个在起跑线上哄着油门，那阵势那场面就是当年王重阳的天罡北斗阵见了恐怕也是忌惮三分啊！


▲ 12 个 MM 们则是选择了一个比较宽敞的角落，优雅地打开小 L，光是她们手中那被她们装扮的各式各样可爱至极的掌机，就已形成了一道亮丽的风景线。

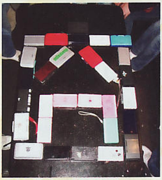
高手与高手的切磋不是技术上的差距而是一个眼神一个动作上的失误就决定他们的输赢（群主乱入：有那夸张么……）每个人都希望自己是最终夺魁者，可惜幻想是美丽的，现实是残酷的，就在大家还在后面比眼神的那一刻，早有几人人已跑完了三圈，谁也想不到，本次夺冠大热门竟然是几个恬静的 MM。

残酷又充满着年轻味的几项竞技比赛之后就是玩家的自由时间了，MM 们互相传看着对方的狗狗，“口袋”饭们抓紧了时间来交换着各自的图鉴，有时候还来几场激烈的对战，格斗狂人们又是《七龙珠》又是《死神 2》，三人一组，四人一组，真是有组织有纪律。大家在一边有说有笑的聊天交流心得，一边进行着众人同乐的热血躲避球混战模式，这不，看这个 13 岁的小小正太的国夫被 7 个人围攻的表情。本次聚会人数大约有四十多人，虽未做详细的统计，但一大群迷人的 NDS 放在一起，霎时间就让笔者醉了，恐怕看到照片的您也不例外把。

俗话说得好“how time fly 时间过得飞快”（这是哪门子古语呢），转眼间就到了聚会结束的时间了，笔者突然想用一句话来表达此时的感情，可惜


▲虽说是 NDS 聚会，但每次聚会都会有外援前来助兴。

“天下没有不散的宴席”已经落入俗套了，又想用一首歌来表达，但又发现《难忘今宵》早已被某某 TV 用的太多，再用出来就恐怕贻笑大方了，不过看到照片的您，还不能从大家的笑容中感受到这就是一个那温馨动人的大家庭吗？



# 重庆PSP玩家首次交流会

文：Sxy

| | |
|---|---|
| 聚会时间 | 2008–6–7 |
| 聚会地点 | 重庆江北 |
| 聚会内容 | PSP 玩家交流、PSP 游戏联机比赛 |

本次活动从组织到举办，可以说有一点仓促，但仍然获得了很多玩家的支持。人数虽然不是很多，但大家热情很高，大家都玩得非常尽兴，并互相成为了好友，实在难得。

6 月 7 日，星期六，端午节的前一天，聚会的日子。在这天上午，山城重庆下起了瓢泼大雨，可这并没有影响我们聚会的心情，到了中午时分，老天爷很知趣地关掉了水龙头，天气放晴，温度也挺凉爽，一改往日的高温天气。看来天公作美，成全我们了。到了下午 2 点左右，玩家们陆陆续续地来到了本次聚会的第一个目的地，游戏无限电玩专卖店。

下午 5 点左右，全员到齐，大约 15 人左右，还有一些朋友因为自家孩子高考来不了（我汗，小孩都高考了都还在玩 PSP）。我们选择的正式聚会地点在江北步行街的秀水粮仓，这是一个环境较好的音乐餐厅，有着相当开阔的空间。



▲本次活动依然由 UCG 联合北通共同赞助。

我们聚会的主题主要内容有三项，足球、《山脊 2》和《怪物猎人》。在游戏店的时候，几位等不及的玩家都开始连《怪物猎人》了到了聚会地点，不知道谁提出玩《山脊赛车》，偶可是高手，心里不由得窃喜，看来那新版北通线控耳机的大奖是咱的了……

开始玩的时候我疯了，原来山外有山，重庆邮电大学的两位玩家技术过于老道，我们完全不是对手，可以说基本不是一个档次的，看来这两位经常在寝室里联机吧，不厚道啊不厚道。玩了一阵，我们发现玩家的水平参差不齐，所以要靠单独某个游戏分出胜负，差距太大。最后讨论过去讨论过来，我们决定抽签定奖品，鄙视我们吧！呵呵。偶运气太厚，偶最后一个抽，居然抽中大奖，瞧那两位瞧我的眼神，那叫一个羡慕啊，北通这个新版的线控耳机相当不错，还可以在聊天和打电话的时候使用！


▲玩得好也要吃的好，这是我们聚会的午餐。

不过这些都是小事情，最重要的是，这次聚会，当我们交流彼此生活的时候发现，我们不光都喜欢游戏，而且我们都是大学生，同时我们的专业基本上都是和游戏相关的，天啦，如果我们这堆人以后合作制作出了什么游戏，你们也不要奇怪哦！



本次活动奖品由北通独家赞助。

# 新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

**表中红色字体为受注目游戏**

- 本表所收录的游戏发售时间为：2008年6月10日～2008年8月12日。
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
- 游戏地区版本请参照货币单位，如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

**2008年6月9日中国银行人民币外汇牌价基准价**

| | |
|---|---|
| 100美元 | 692.38元人民币 |
| 100日元 | 6.53元人民币 |
| 100欧元 | 1079.14元人民币 |
| 100港币 | 88.68元人民币 |

（仅供参考）

**由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。表中黄色字体为下载游戏。**

《MGS4》终于降临，游戏的素质绝对是没得说，感谢小岛秀夫和他的制作组这么多年的精心打造出了这样一款作品，有PS3的玩家一定不要错过。喜欢《机战》的玩家在本月又将迎来一场大餐，虽然PSP版的《机战A 携带版》是GBA的重制，但是光是那些高分辨率的热血动画演出就值得玩家再将这款游戏再通上一遍。

## 06.12 潜龙谍影4 爱国者之枪

PS3 动作 ■Konami ■59.99美元 ■无对应周边 17岁以上玩家对应 推荐度 S




再伟大的传奇也终将有落幕之时，再伟大的战士也终将有解甲之日；十年前索利德·斯内克的回归我们依然记忆犹新，而十年后的今天他却即将与我们挥手作别。正如歌里唱的那样，十年前，我们相信the best is yet to come，十年后，我们却深切地感受到Can't say goodbye to yesterday的真正涵义。《MGS4》将会作为"索利德·斯内克"三部曲的一个真正的终结而为这段传奇画上休止符，我们所有能做的，就是耐心等待，用心体验。



## 06.19 超级机器人大战A 携带版

PSP 策略角色扮演 ■NBGI ■6300日元 ■无对应周边 全年龄玩家对应 推荐度 A



对于老玩家来说，GBA平台上首款系列作品的《机战A》自然是有着十分重要意义的。不过限于GBA的机能以及当时经验的相对欠缺，原作游戏或多或少地存在一些瑕疵。而这一次的重制，我们完全可以看成是游戏真正的完全形态！借鉴自PS2平台《机战》作品的大量重制动画以及新增的角色和改良的系统都足以让新老玩家为之动容。我们甚至可以将这款作品视为独立于原作之外的全新游戏！如果你想感受掌机平台上的最强《机战》作品，那么就赶快做好准备迎接这一次的热血战斗吧！



## XBOX360

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2008年6月 | | | | | |
| 10日 | 唐·金出品 荣耀拳击手 | Don King Presents：Prizefighter | 2K Games | 体育 | 59.99美元 |
| 10日 | 云斯顿赛车09 | NASCAR 09 | EA | 竞速 | 59.99美元 |
| 16日 | 最高指挥官 | Supreme Commander | Aspyr | 即时战略 | 59.99美元 |
| 17日 | 致命捕捞 阿拉斯加风暴 | Deadliest Catch：Alaskan Storm | Navarre Corp | 体育 | 59.99美元 |
| 23日 | 命令与征服3 凯恩之怒 | Command & Conquer 3：Kane's Wrath | EA | 即时战略 | 39.99美元 |
| 23日 | 上旋高手3 | Top Spin 3 | 2K Games | 体育 | 59.99美元 |
| 23日 | 战地 恶人连 | Battlefield：Bad Company | EA | 主视角射击 | 59.99美元 |
| 24日 | 地狱男爵 恶魔科学 | Hellboy：Science of Evil | Konami | 动作 | 59.99美元 |
| 24日 | 向黑猩猩致敬 | Hail to the Chimp | Gamecock Media Group | 益智 | 59.99美元 |
| 24日 | 机器人总动员 | WALL-E | THQ | 动作 | 美版未定 |
| 24日 | 鬼屋魔影 | Alone in the Dark | Atari | 动作冒险 | 59.99美元 |
| 26日 | 机动战士高达 特洛伊行动 | Moble Suit Gundam：Troy operation | NBGI | 主视角射击 | 6800日元 |
| 29日 | 吉他英雄 史密斯飞船 | Guiter Hero：Aerosmith | Activision | 音乐 | 59.99美元 |
| 2008年7月 | | | | | |
| 7日 | 虚幻竞技场III | Unreal Tournament III | Midway | 主视角射击 | 59.99美元 |
| 8日 | 文明革命 | Sid Meier's Civilization Revolution | 2K Games | 策略 | 59.99美元 |
| 8日 | 北京奥运会 2008 | Beijing 2008 | SEGA | 体育 | 59.99美元 |
| 15日 | 美国大学橄榄球09 | NCAA Football 09 | EA | 体育 | 59.99美元 |
| 15日 | 太空黑猩猩 | Space Chimps | Brash | 动作 | 49.99美元 |
| 17日 | Clannad | Clannad | Prototype | 文字冒险 | 日版未定 |
| 29日 | 灵魂能力IV | Soulcalibur IV | NBGI | 格斗 | 59.99美元 |
| 2008年8月 | | | | | |
| 1日 | 罪恶旧金山 | Hei$t | Codemasters | 动作 | 59.99美元 |
| 12日 | 麦登橄榄球09 | Madden NFL 09 | EA | 体育 | 59.99美元 |

## PLAYSTATION3

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2008年6月 | | | | | |
| 10日 | 云斯顿赛车09 | NASCAR 09 | EA | 竞速 | 59.99美元 |
| 12日 | 潜龙谍影4 爱国者之枪 | メタルギアソリッド4 | Konami | 动作 | 8800日元 |
| 23日 | 上旋高手3 | Top Spin 3 | 2K Games | 体育 | 59.99美元 |
| 23日 | 战地 恶人连 | Battlefield：Bad Company | EA | 主视角射击 | 59.99美元 |
| 24日 | 向黑猩猩致敬 | Hail to the Chimp | Gamecock Media Group | 益智 | 59.99美元 |
| 24日 | 地狱男爵 恶魔科学 | Hellboy：Science of Evil | Konami | 动作 | 59.99美元 |
| 24日 | 霸王 炼狱觉醒 | Overlord：Raising Hell | Codemasters | 动作 | 美版未定 |
| 24日 | 机器人总动员 | WALL-E | THQ | 动作 | 美版未定 |
| 26日 | 四季庭 | 四季庭 | SCE | 实用软件 | 1500日元 |
| 29日 | 吉他英雄 史密斯飞船 | Guitar Hero：Aerosmith | Activision | 音乐 | 59.99美元 |
| 2008年7月 | | | | | |
| 3日 | 头文字D EXTREME STAGE | 头文字D EXTREME STAGE | SEGA | 竞速 | 6800日元 |
| 8日 | 文明革命 | Sid Meier's Civilization Revolution | 2K Games | 策略 | 59.99美元 |
| 8日 | 北京奥运会 2008 | Beijing 2008 | SEGA | 体育 | 59.99美元 |
| 15日 | 美国大学橄榄球09 | NCAA Football 09 | EA | 体育 | 59.99美元 |
| 17日 | 泪洒三重冠 | ティアーズ・トゥ・ティアラ 花冠の大地 | Aquaplus | 策略角色扮演 | 6800日元 |
| 24日 | 死魂曲 新生 | SIREN：New Translation | SCE | 动作冒险 | 5980日元 |
| 29日 | 灵魂能力IV | Soulcalibur IV | NBGI | 格斗 | 59.99美元 |
| 2008年8月 | | | | | |
| 1日 | 罪恶旧金山 | Hei$t | Codemasters | 动作 | 59.99美元 |
| 5日 | 动物也疯狂 极度危险 | Monster Madness：Grave Danger | SouthPeak | 动作射击 | 39.99美元 |
| 12日 | 麦登橄榄球09 | Madden NFL 09 | EA | 体育 | 59.99美元 |

## PLAYSTATION2

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2008年6月 | | | | | |
| 10日 | 云斯顿赛车09 | NASCAR 09 | EA | 竞速 | 49.99美元 |
| 19日 | 遥远的时空中4 | 遥かな时空の中で4 | Koei | 文字冒险 | 6800日元 |
| 19日 | 天空之梦 | ソラユメ | Takuyo | 文字冒险 | 6800日元 |
| 24日 | 机器人总动员 | WALL-E | THQ | 动作 | 美版未定 |
| 24日 | 鬼屋魔影 | Alone in the Dark | Atari | 动作冒险 | 49.99美元 |
| 26日 | 格斗之王98 终极之战 | The King of Fighters'98 Ultimate Match | SNK Playmore | 格斗 | 4800日元 |
| 26日 | 战国BASARA X | 战国BASARA X | Capcom | 格斗 | 5980日元 |
| 29日 | 吉他英雄 史密斯飞船 | Guitar Hero：Aerosmith | Activision | 音乐 | 49.99美元 |
| 2008年7月 | | | | | |
| 10日 | 女神异闻录 PERSONA4 | ペルソナ4 | Atlus | 角色扮演 | 6980日元 |
| 15日 | 太空黑猩猩 | Space Chimps | Brash | 动作 | 美版未定 |
| 15日 | 美国大学橄榄球09 | NCAA Football 09 | EA | 体育 | 49.99美元 |
| 24日 | 侍魂 六番胜负 | サムライスピリッツ 六番胜负 | SNK Playmore | 格斗 | 4800日元 |
| 24日 | 实况棒球15 | 实况パワフルポロ野球15 | Konami | 体育 | 5980日元 |
| 31日 | 银色月蚀 | 银のエクリプス | Nine's fox | 文字冒险 | 6800日元 |
| 31日 | 激情杀手 | ドラスティックキラ | NBGI | 文字冒险 | 6800日元 |
| 2008年8月 | | | | | |
| 12日 | 麦登橄榄球09 | Madden NFL 09 | EA | 体育 | 49.99美元 |

## PLAYSTATION Portable

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2008 年 6 月** | | | | | |
| 17 日 | 秘密特工叮当 | Secret Agent Clank | SCEA | 动作 | 29.99 美元 |
| 19 日 | 超级机器人大战 A 携带版 | スーパーロボット大战 A ポータブル | Banpresto | 策略角色扮演 | 6300 日元 |
| 24 日 | 地狱男爵 恶魔科学 | Hellboy: Science of Evil | Konami | 动作 | 59.99 美元 |
| 24 日 | 机器人总动员 | WALL-E | THQ | 动作 | 美版未定 |
| 26 日 | 剑、魔法与学园 | 剣と魔法と学园モノ | Acquire | 角色扮演 | 4800 日元 |
| 26 日 | 水月 携带版 | 水月 ポータブル | GN Software | 文字冒险 | 4800 日元 |
| 26 日 | 赛马大亨 6 2008 | ウイニングポスト 6 2008 | Koei | 模拟育成 | 4800 日元 |
| **2008 年 7 月** | | | | | |
| 8 日 | 虚幻勇士 追寻无穷 | Code Lyoko: Quest for Infinity | Game Factory | 动作 | 29.99 美元 |
| 15 日 | 美国大学橄榄球 09 | NCAA Football 09 | EA | 体育 | 39.99 美元 |
| 17 日 | 高达 战斗领域 | ガンダムバトルユニバース | NBGI | 动作射击 | 4800 日元 |
| 24 日 | 无限回廊 古城之梦 | インフィニットループ 古城が见せた梦 | 日本一 | 益智 | 4800 日元 |
| 24 日 | 英雄传说 空之轨迹 the 3rd | 英雄传说 空の轨迹 the 3rd | Falcom | 角色扮演 | 4800 日元 |
| 24 日 | 罪恶装备 XX ACCENT CORE PLUS | GUILTY GEAR XX ACCENT CORE PLUS | Arc System Works | 格斗 | 3800 日元 |
| 31 日 | 梦幻之星 携带版 | ファンタシースターポータブル | SEGA | 角色扮演 | 4800 日元 |
| **2008 年 8 月** | | | | | |
| 12 日 | 麦登橄榄球 09 | Madden NFL 09 | EA | 体育 | 39.99 美元 |
| 12 日 | N+ | N+ | Atari | 动作 | 29.99 美元 |

## Wii

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2008 年 6 月** | | | | | |
| 17 日 | 神奇世界 主题乐园 | Wonder World Amusement Park | Majesco | 动作 | 49.99 美元 |
| 3 日 | 疯狂赛车 冲撞 | Wacky Races: Crash & Dash | Warner Bros. | 竞速 | 39.99 美元 |
| 19 日 | 遥远的时空中 4 | 遥かな时空の中で 4 | Koei | 文字冒险 | 6800 日元 |
| 19 日 | 超级马里奥棒球场 家庭棒球赛 | スーパーマリオスタジアム ファミリーベースボール | Nintendo | 体育 | 5800 日元 |
| 22 日 | 摇滚乐队 | Rock Band | MTV | 音乐 | 美版未定 |
| 23 日 | 上旋高手 3 | Top Spin 3 | 2K Games | 体育 | 49.99 美元 |
| 24 日 | 鬼屋魔影 | Alone in the Dark | Atari | 动作冒险 | 49.99 美元 |
| 24 日 | 沙滩运动会 | Big Beach Sports | THQ | 体育 | 39.99 美元 |
| 24 日 | 机器人总动员 | WALL-E | THQ | 动作 | 美版未定 |
| 26 日 | 仙乐传说 拉塔特斯克的骑士 | テイルズ オブ シンフォニア ラタトスクの骑士 | NBGI | 角色扮演 | 6800 日元 |
| 29 日 | 吉他英雄 史密斯飞船 | Guitar Hero: Aerosmith | Activision | 音乐 | 49.99 美元 |
| **2008 年 7 月** | | | | | |
| 3 日 | 大灾难 末日危机 | Disaster: Day of Crisis | Nintendo | 动作 | 6800 日元 |
| 10 日 | 生化危机 0 | Biohazard 0 | Capcom | 动作冒险 | 日版未定 |
| 10 日 | 多卡邦王国 Wii | ドカポンキングダム for Wii | Sting | 桌面棋牌 | 5800 日元 |
| 15 日 | 美国大学橄榄球 09 | NCAA Football 09 | EA | 体育 | 49.99 美元 |
| 24 日 | 侍魂 六番胜负 | サムライスピリッツ 六番胜负 | SNK Playmore | 格斗 | 4800 日元 |
| 24 日 | 实况棒球 15 | 实况パワフルポロ野球 15 | Konami | 体育 | 5980 日元 |
| 31 日 | 零 月蚀的假面 | 零 月蚀の假面 | Nintendo | 动作冒险 | 6800 日元 |
| **2008 年 8 月** | | | | | |
| 12 日 | 麦登橄榄球 09 | Madden NFL 09 | EA | 体育 | 49.99 美元 |

## Nintendo DS

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2008 年 6 月** | | | | | |
| 10 日 | 虚幻勇士 毁灭夏之纳 | Code Lyoko: Fall of X.A.N.A | Game Factory | 角色扮演 | 美版未定 |
| 3 日 | 疯狂赛车 冲撞 | Wacky Races: Crash & Dash | Warner Bros. | 竞速 | 美版未定 |
| 19 日 | 圣魔战记 创世纪 | スペクトラルフォース ジェネシス | Idea Factory | 策略角色扮演 | 4800 日元 |
| 22 日 | 吉他英雄 巡回演出 | Guitar Hero: On Tour | Activision | 音乐 | 49.99 美元 |
| 23 日 | 上旋高手 3 | Top Spin 3 | 2K Games | 体育 | 39.99 美元 |
| 24 日 | 机器人总动员 | WALL-E | THQ | 动作 | 美版未定 |
| 26 日 | 死神 BLEACH 第三幻影 | BLEACH ザ・サード・ファントム | SEGA | 策略角色扮演 | 4800 日元 |
| 26 日 | 魔界战记 魔界王子与红月 | 魔界战记ディスガイア 魔界の王子と赤い月 | 日本一 | 策略角色扮演 | 4800 日元 |
| 26 日 | 大合奏 乐团兄弟 DX | 大合奏 バンドブラザーズ DX | Nintendo | 音乐 | 4800 日元 |
| **2008 年 7 月** | | | | | |
| 3 日 | 七日死游戏 | ナナシ ノ ゲエム | Square Enix | 文字冒险 | 4800 日元 |
| 10 日 | 多卡邦之旅 友情对决 | ドカポンジャーニー! なかよくケンカしてっ | Sting | 桌面棋牌 | 4800 日元 |
| 10 日 | 改造节奏大战 龙剑战记 2 | カスタムビート バトル ドラグレイド 2 | NBGI | 动作角色扮演 | 4800 日元 |
| 10 日 | 鬼太郎 妖怪大激战 | ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大激战 | NBGI | 动作 | 4800 日元 |
| 10 日 | 火影忍者 疾风传 激突! 鸣人 VS 佐助 | NARUTO-ナルト-疾风传 激突! ナルト VS サスケ | Takaratomy | 动作 | 4800 日元 |
| 17 日 | 合金弹头 7 | メタルスラッグ 7 | SNK Playmore | 射击 | 4800 日元 |
| 17 日 | 勇者斗恶龙 V | ドラゴンクエスト V | Square Enix | 角色扮演 | 5490 日元 |
| 24 日 | 黄昏症候群 禁忌的都市传说 | トワイライトシンドローム 禁じられた都市传说 | Spike | 文字冒险 | 4800 日元 |
| 31 日 | 脸红心跳魔女神判 2 | どきどき魔女神判 2 | SNK Playmore | 文字冒险 | 4800 日元 |
| 31 日 | 信长的野望 DS2 | 信长の野望 DS2 | Koei | 策略 | 4800 日元 |
| **2008 年 8 月** | | | | | |
| 1 日 | 极速赛车手 起跑点 | GRID | Codemasters | 体育 | 美版未定 |

## 06.19 超级马里奥棒球场 家庭棒球赛

Wii 体育 | Nintendo | 5800 日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应 | 推荐度 B

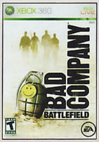



在上期杂志的“新作短波”中，我们已经对这款新作有了一定程度的认识。目前，任天堂已经专门针对这款游戏开设了专题网页，从网页上对游戏的详细介绍，我们不难看出任天堂已经准备将这款游戏打造成与《马里奥赛车》和《任天堂全明星大乱斗》两个系列同样出色的重量级作品。玩家将会在游戏中接触到大量来自任天堂自社的知名游戏角色，通过Wii的独特操作方式，棒球游戏的玩法将会最大程度地被还原。游戏的副标题“家庭棒球赛”更是预示着这款游戏同样会成为与亲朋好友同乐的绝佳选择。



## 06.23 战地 恶人连

多机种 主视角射击 | EA | 59.99 美元 | 对应周边为PS3、X360 | 13岁以上玩家对应 | 推荐度 B




曾经被评选为PC平台最佳对战游戏终于要推出它的续作了，本作是DICE公司首款使用Frostbite引擎制作的游戏，游戏会给玩家们带来熟悉的《战地》游戏方式，比如驾驶战车纵横战场，但制作组特别强调了游戏中所加入的可破坏场景以及佣兵疯狂夺金的要素。虽然本作在画面细节上称不上顶级，但是玩家却可以肆意在战场上厮杀，几乎所有场景都可以破坏，喜欢躲在屋子伏击对手的玩家随时都有可能被炮火掩埋在废墟之下。对钟爱联机的玩家来说，本作具有非常大的吸引力。



## 06.24 鬼屋魔影

X360 动作冒险 | Atari | 59.99 美元 | 无对应周边 | 17岁以上玩家对应 | 推荐度 B




今年夏天，在《生化危机5》和《寂静岭 归乡》都还离我们很遥远的时候，蛰伏已久的老牌动作冒险游戏《鬼屋魔影》的次世代重生之作即将登场。游戏中的物理引擎将会营造一个真实的世界。强调生存智慧的道具组合系统加上强大的敌人设定会让玩家们重新体验到步步紧逼的压迫感。游戏的剧情将会采用美剧式的章节系统，层层推进的悬念和小高潮也非常值得我们期待。游戏的互动内容十分丰富，除了步行探索解谜之外还会有高速驾车等多个动作环节。

